

Svet

3/92

KOMPIJTERA

CENA 200 DIN.



**„PC Magazine“ lab. • Windows Show, London
CD-I protiv CDTV-a • PSION je stigao • MIDI interfejs
PC: Lotus Magelan, PC Tools 7.1... • Amiga: 68040 kartice,
NComm 1.921, Pen Pal... • Atari: Atzenta, Pagestream 2.1...**

Uredništvo: Tihomir STANCEVIC

Kolor PostScript printer

Amesilski Doc Graphics izumio je terminalni kolor PostScript štampač sa osovnikom Q3043-PS. Radi u rezoluciji od 300 tpi, ima PostScript jezik sa općim slovom, 36 fontova, 9 MB RAM-a (proširivo do 12 ili 16 MB) i 1,5 MB ROM-a.

radi u formatima 8,5 x 11 inča („letter“), 11 x 17 („tabloid“), i 12 x 18,2 inča („oversize tabloid“). Pomaže za multicolor mode sadržaj jednu, tri ili četiri boje (crno-bijela, tri osnovne boje i neovisne boje sa cizom). Prema

navodima proizvođača, u svjetlosti od upotrebljene pozadine sa multicolor, strana „tabloid“ formatu odštampa se za 60 do 67 sekundi.

Za papir je na raspolaganju kaseta (200 listova) ili ručno ulaganje pojedinačnih listova. Koristi oznak odgovora. Postoje norme sa nijanse boje.

Adresa: Doc Graphics USA Inc., P.O. box 7109, Menlo Park, CA 94020-7109, USA, Tel. 985 1 800 545 5445 i 985 415 964 7900. (US)



HM, MM...

Digitalnost je već dugo na multimedijalnoj triftu i ona već značajno povećala potražnju softvera i hardvera po multimedijalnim osimama. Već smo pisali o softverskom „bazu“ svjetskog Applea iMac koji je u stvari da grafičko ZARJA dostojno od 1 MB osimati na svoja desetih kilobajta. Sada je na raspolaganju kompletan softver za paketi na Windows okruženje. Vredni posmatrati i naše hardver-

skie proizvode Digitalista-a, od digitalizatora iMacRipe IC i IC (između glazbe i „live“ video), iMacRipe KPC-a (glazbeni), iMacRipe Compression-a (hardverski on-line kompresija) do multimedijalnih kaseti, bezbrojnih softverskih paketa, koje radi sve ovo izra, ali mnogo više. Adresa: Digitalist Ltd., Newark Close, Royston, Herts SG8 5HL, tel. 9944 763 242 965, fax. 9944 763 246 323. (VG)



Tajvanski slatkiši

Izajavačima pozadu stali od tajvanske firme Kingroyal. Iz njihovog asortimana najvažnija 488/33 ploča – 180 USD, 386/33 – 180 USD, GAK VGA (1024 x 768 x 19 boja) – 39 USD, Trident VGA (1024 x 768 x 256 boja) – 87 USD, Yuen Lab ET4000 (800 x 768 x 256 boja) – 82 \$ USD. Na raspolaganju su i neki računari, a kao poslasticu navodimo čistu zoteboku računara: 3845X/233MHz, 2 MB RAM, 144 Gbps, 83 MB hard sa 1390 USD. Cene se odnose na količine 1 – 100 komada, a prodavač tvrdi da je sve vrhunskog kvaliteta, isporuča besa, a sa veće količine besa i da se cijeniti. Kontakt adresa.

Kingroyal Co., Ltd., 2F NOA, Alley 3, Lane 45, Fu-Hsing rd, Hsin-Tien City, Taipei, Taiwan, R.O.C. Za razmatranje, raspisano i brojeva telefona, faksa i telexa. (VG)



Komplet slika za pozadine

Želite da uklepnite inglet svoje video posmatrač? Ako je vaš odgovor potvrdan, a uz to radite sa Amigen, najnoviji proizvod firme Frostbyte Systems stvaran je za vas. Reč je o kolekciji od 10 slatkih 24-bitnih pozadinskih grafika. Slike su izvorne, dale poznatiji Amigo-umetnička Doreca Grayna. Sve su urađene

u rezoluciji od 736 x 480 tačaka i kompatibilne sa svim trenutno postojećim 24-bitnim grafičkim karticama: Impact Vision 34, Puzertracker 24, DCTV i HAM-E. Komplet Beyond Backgrounds staje 100 dolara, a može se nabaviti na adresi: Frostbyte Systems, P.O. box 481, Scotton D, Toronto, Ontario, Canada M9P 3K1. (AC)



Komunikacija Bull DPS - PC

Francuska firma TDT proizvodi hardver sa odgovarajućim softverom koja omogućava poveza-



nje PC računara sa većim sistemima firme Bull (DPS 4, 6, 7, 8). Već se stvaraju nezavisni od postojeće podrške i našta komunikacija (samozna, samozna, HDLC, Modem, x.25, x.30). Takođe, kartice omogućavaju povezivanje preko svih NET-ILCE kompjuteriziranih mreža (StarLAN, Token Ring, Novell i Ethernet).

Softverska podrška, koja ide sa svim karticama, radi pod Windowsom 3.0 i omogućava emulaciju Bull terminala, preko podataka u obe pravca, prikaz znakovnja u mreži, omogućava da se bilo koji PC u mreži ponaša kao server, itd.

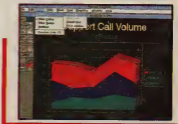
Proizvođač: Societe TDT, 17, Gail Georges Clemenceau, 92883 Baguiv, France, Tel: 29 69 35 41, fax: 29 69 54 04. (TS)

podatke iz mnogih programa, kao što su baze podataka i programi sa uslojnim izvršavanjem.

Nakon uzade svih "slajdova" određene prezentacije, poseban deo programa prikazuje njihovo prikazivanje, određeno redom, brojem, uzimajući li jedan po jedan. Takvim prezentacijom moguće je iz samog programa pozvati neku DOS ili Windows ap-

likacija potrebna u tom trenutku, i zatim se vratiti prikazivanju sledećih grafičkih.

Cena programa je 500 dolara, za registrovanu vlasničku verziju, 3.5 (1/2) inča cena je 125, a za vlasničku verziju 3.5 (5/8) inča dolara. Program zahteva 8 MB na bazi diska i Windows 3.0. Software Publishing Corp, 2050 Kifer Rd., Santa Clara, CA, 95051, tel 99 1 408 960 8000. (TS)



NEC Ultralite III

Radi se o kompjuteru koji je izumisljeno i notebook i stoni portabil. Na prvi pogled, NEC-ov Ultralite III je notebook kao i drugi drugi 486SX procesor na 20 MHz, 2 MB RAM-a (maks. 16 MB), hard disk od 80 MB, VGA ekran, serijski i paralelni port, priključna za spolnu Super-VGA monitor, za miša, a opciono može da prihvati i drugi fax/modem. Dimenzije su 293 x 229 x 28 mm, a težina 2,5 kg.

Medutim, kada ga stavite u posebni kofar, težina postaje



stani kompjuter, po pored svega navedenog ima i magnetni tastaturu, dva slot-a za kartice, prostor za dva 3,5 inča jedinica memorije (disk jedinica, hard disk, jedinicu trake, CD-ROM).

I kada pomislite da je to sve, NEC Ultralite na ekranu kašnjenje ubrzanje sa ručkom i može portabil postati teški (sve zajedno) 7 kg. (TS)

Knjige bez papira

Grupa naučnjara iz Ilincisa (IASI), postavila je sebi sasvim jednostavan zadatak: do 2000 godine postaviti na kompjutere 10 000 najčešće upotrebljivanih (i čitanih) knjiga. Servis odgovarajućih, posao je nastavio Project Gutenberg, po uzoru na švajcarske pisce. Njihov cilj je da serijom elektroničkih izdanja do, otprilike, 1. ceni (da, samo jedan) po knjizi, plus ona potrebna medija i podrška. Ukoliko uspeju, cela biblioteka biće dostupna po ceni od 500 dolara, plus cena CD-ROM-a (za disketa, ukoliko ste spremni da kupite 1000 kumana). Najveći deo posla do sada su obavili pojedinci na svoje potrebe, sada postoji i mali broj kompjuter-

skih biblioteka na pojedinačnim univerzitetima. Najveći prednost ovakvih "knjiga" su mnoge: pored same cene, ograničeno se uložilo na prostoru, održavanje i katalogizacija ne bi predstavljali nikakav problem, a neograničen broj korisnika može koristiti neku drugu istovremeno. Inače, u zapadnom svetu je sve to zamisljeno da funkcionira pomoću modema, što još više otklanja strah. Ukoliko ste, čitao to danas, pročitali "Rat i mir" ili selokopnog Dostojevskog, podajte diskele na adresu: Barbara Duncan, Duncan Research, P.O. box 2762, Champaign, IL 61825, USA. Ista adresa važi i za informacije. (AC)

Windows 3.1

Zvanična verzija Microsoft Windows 3.1 kaže predstavljena javnosti 8. aprila, na sajmu Windows World u Chicagu. Istovremeno prikaz biće predstavljen i Excel 4.0, program koji je, po mnogima, i u sadašnjoj verziji najbolji program ove vrste na tržištu.



Harvard Graphics 4.0 for Windows

Program za prezentaciju grafika firme BPC postao je popularan i kod nas, izmisljen je i u verziji za aktuelni Windows platformu. Paket se sastoji iz tri programa: Slide Sorter, Outliner i Slide Editor. Opcija Chart Gallery omogućava korisniku da izbere jedan od 83 već definisanih standardnih izgleda, prezent-

acije podataka, koji su dostupni preko ikona.

Za kreiranje sopstvenih grafičkih i besna na raspolaganje su mnoge crtačke alate, tabele koje i slobodno, tape i veštinu pisma, izvan se poseduju. Podrška izvodi DDE koncept Windowsa, i ovaj paket omogućava prezent-

aciju podataka, koji su dostupni preko ikona. (TS)

Programi smo da objasne informacije i volite predstaviti. Podrška i nam omogućava podizati tabele, cene, amon, govornika, i druge informacije i raditi. Ili i raditi na listi i u drugim reči da dobijete informacije. Nasa verzija je. Sve kompjutere, Haro/Soft scena, Beograd, Beograd, 11, Beograd.

Broj 90, mart 1992.
Cena 200 dinara

Glasni i odgovorni urednik
Zoran Medeninski

Urednik redakcije/kolegijum
Tihomir Stanićević
(pomoćnik gl. urednika),
Vojislav Galić
(personalni kompjuter),
Vojislav Mitrović
(računski kompjuter),
Nenad Vuković
(„Soft spare“)

Urednici rubrika
Dorote Krstanović,
Enke Štanić

Lično-pisarijska sprema
Biljanka Đukić,
Alma Matijević,
Branislava Račić

Izdavač
Pravac Milivojević

Dopisnici
iz Zorica Jakić (Francuska),
Milan Mikić (Ljubić),
Aleksandar Petrović i
Aleksandar Čović (Korčula)

Revizori-reporteri
Jelena Rapić,
Branka Beković

Štampači saradnici:
Dušan Dimitrijević, Rodoljub
Živanović, Bojan Zoroštar,
Dušan Kulićević, Mirko Kirić,
Vladimir Kostić, Duško Lamić,
Ranko Lazić, Vladimir Čović,
Aleksandar Radivojević, Stevo
Ribić, Nevenka Spasić, Predrag
Stojanović, Dušan Stojićević,
Aleksandar Štepanović, Branislav
Tomić, Dejan Šušteršić

Lektor
Dulica Milanović

Školski redakcija
Nataša Urošević

Tehtnički saradnik
Branke Beković

Telefoni redakcije:
011/ 320-022 (direktno)
324-191, lokal 369
Fax: 329-149 (10-150)
869-329-149 (10-150)

Preplate za našu zemlju
preplaćuju se - 510,00 din,
polugodišnja (6 meseci) - 1.020,00
din. Uplate za vrh na žiro-račun
broj: 60801-603-84675, uz
obaveznu računsku „NP Poljica,
preplate na list Svet kompjutera“
Poslati uplatnicu i punu adresu
informacija za preplatare iz
inostranstva je na 38 str.

Rukopisa, crteža i fotografije ne
vratimo

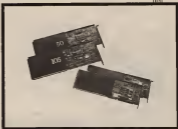
Izdaje i štampa NP „Poljica“
BEOGRAD, Matijevićeva 31
Direktor dr Zoran Milivojević

Quantum hard diskovi

Nekoliko interesantnih novih hard diskova stide iz Quantum-a. Upotrebljavajući bogu mehaniku i preciznije vodjenje glava na spasi i štampa, novi Quantum drayvovi po prvi put obebeđuju kapacitet od preko 60 MB na 2,5 inčama hard diskovima. Na raspolaganju su i Hardcard kartice sa kapacitetom 40 i 80 MB, i 50 i 195 MB (XL serija) koje su same prispodivaju AT formatu, izvedu samo 5 W (T W serija XL) i imaju pristup 19 ms (9 ms na XL) i transfer od 190 (400) KB/sec. Sve kartice imaju kač od 94 KB i automatsko premeštanje „uzmognjih“ sektora na, sa to, posebno odgovarajuć dodatne sektore, tako da se kapacitet ne smanjuje sa koji pojave loših (bad) sektora. Taj proces, naravno, ne može da se odvija bezkontaktno, ali proizvođač tvrdi da je stoga da bolje za grešice, a prouzroku, sač sa oko 10⁻⁴ šteta za godinu. Zbog toga Quantum za sve proutore, ATR Ražarskeleki Indenzing d.o.o., V. Murgrad 81, 61000 Ljubljana, Slovenija, Tel. 061/326-357. (VG)

Privezak za uredno složene "ključeve"

U pitanju je rešio što će vam, jednog dana, sigurno trebati. Radi se o kutijici sa bavočom koja u sebi krije prostor za četiri hardverska ključa (hardlock) sa originalne programe koji se sa istim upotrebljavaju. Priključuje se između računara i štampača i potpuno je "providna" za sve ostale aplikacije. Namera proizvođača bih je da reši problem korisnika koji imaju više hardverskih ključeva koje se, po prirodni stvari, u kom slučaju, na paralelni port priključuju jedan na drugu, a na kraju dolazi i loš štampač. U takvoj situaciji, korisnik ima "pantoflarnu" u posadini svog računara, što dovodi i do loših kontakata i



st. Osim toga, hardverski ključ proizvođača i korisnika programe štiti od kopiranja softvera, ali se i od ključeva izrađa (sa sve hardlockom). I zbog toga je ovaj protokol samozbiljni jer je, uključivanjem ključa, izmesto oštećen novonavljen pristup hardver-

skom ključu.

Imahe, proizvođač traži partnera za distribuciju ovog proizvoda. Adresa Welcom International, Residence Ravel, 60, Rue Elias Howe, 94100 St. Maur, France, tel. 43 07 05 01, fax. 43 09 17 48. (TV)



Francuska mreža NUMERIS

Od trenutka kad je prošle godine doznala elektronika mreže Numeris proširen na števno Francusku koji kolektiva koji putem nje šalju i primaju zvuk, tekst i slike, dostigao je već 11 000, zahvaljujući uglavnom kvalitetnom aplikacijama. Dijaspon je števno od uspostavljanja međunarodnih števno za planiranje putovanja. Prispjete na korekcije mreže vrh se preko telefonske kompanije France Telecom i košta 300 fr. francuski mesečno. Svaki števnofer podataka naplaćuje se između 0,24 i 4 FF u minuti. Na tablici su NUMERIS-ov Jedna od najvećih NUMERIS ap-

likacije, aktivirana 15. februara, mogla bi se nazvati "Elektronska putnička agencija". Prispjatelj mreže NUMERIS ima pristup elektronskim putničkim projektima koji sadrže sve detalje potrebne za planiranje od mora th izleta, vreme na Tahiti. Kad prispje odgovor na prvo i osnovno pitanje, a to je budžet, program prikazuje na PC ekranu odgovarajuće informacije o brodima, avionima, karčima i redovima letova. Zatim sledi lista i opis mesta za noćni zaba-vu i obavezno objašnjenje lokalnih kuharskih specijalita (vrlo važno za francuskog turista). Informacije prate odgovarajuće slike na kojima je svaki još glavna, trava zelenjela i "plat du jour" odmah otvara opšti. Prispjatelj izvodi lokalne izvornike bi

ješt bolje dobarši istraživača. Sve resurse koje obavljaju se direktno putem NUMERIS-a sa zabavljaju uslugama kompanije Renault.

Ovaj NUMERIS projekat delimično je finansiran Evropska zajednica i, u saradnji sa števno-tovom France Telecom, Deutsche Bundespost Telekom i IBM-France

Elektronska foto-biblioteka Francuske profesionale foto agencije, kao što su Gensera, Oroy-Fren i Kipa, raspolaže usavremenom bogatom kolekcijom fotografija, digitalizovanih i elektroničnih na disk. Prispjatelj elektronskim foto bibliotekama omogućen je svim PC korisnicima uključeno u mrežu NUMERIS. Najbolje ključati su novinarke i televizivne redakcije, među koje

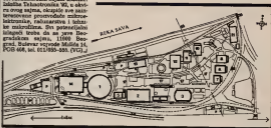
ijma sa francuski TV kanal A3 i TF1, novine Le Figaro i časopit Teleplus i Téléplus.

Po akviziciji programa, PC korisniku je sa nepodnošljivom brzinom mogućih iznosa. Po izboru predmeta interesovanja, za ekranu se pojavljuju lista relevantnih reportaža navedenih agencija. Fotografije na prikazane u grupama od 16 (kao na kontaktnoj kopiji) i odabran se mogu "uvesti" i prikazati na ekranu elektrona. Program čini u memoari sve prikazane fotografije kako bi se mogla izvršiti komunkacija bilo ko kraja. Tako se analiza kolekcije može polako izvršiti.

Elektronska foto-biblioteka je kreacija kompanije Image Direct, inače izdavača materijala i prepisiva na ove usluge košta 10.000 FF mesečno, a narudžbeni listovi od 6.11 do 2.5 FF po koda. (ZJ)

Prijave za Tehnotroniku '92.

Od 11. do 15. maja 1992. bjeđaje 36. Međunarodni sajam tehnike, izložba Tehnotronika '92, u okviru ovog sajma, okuplje sve zainteresovane proizvođače mikroelektronike, komponentista i tehnike mikrofilma. Svi potencijalni izlagači treba da se jave Beogradskom sajmu, 11069 Beograd, Bulevar vojvode Miloša 14, P.O.B 468, tel. 011/950-583. (VJZ)



Appleovi planovi

Prima selima Džona Skajjda (John Sculley), prvog čovjeka američkog Applea, ova firma će uskoro izbaci na tržište Macintosh modela sa standardno ugrađenim CD-ROM-om, kao i seriju malih, računskih kompjutera pod nazivom PDA (Personal Digital Assistant). Što se tiče ovog drugog, škaklata će u Appleu verovatno imati posebnu tehnologiju i buduće komercijalizacije mislećih računara će sa velikim brzinom.

Međutim, svega šansa Apple vidi na području softvera. I to vrlo specifičnog softvera. Prvo, ova će firma postaviti sa pomoću ovog lakše od kojih se koristi, a to će je, naravno, doprineti dobar softver. Svi (pa i sistemski) programi nastali u Appleu u poslednjih nekoliko meseci razvijeni su kao podrška računara, ali i bilo kog drugog digitalnog uređaja. Zahvaljujući malim računarskim komponentama, koji ovi ljudi stvaraju još više daju u značaju, Apple planira da softver sa pomoću svoje firme (nagradna jabuka u dugim bojama) potpuno savršeno do novih generacija inteligentnih proizvoda - na samo kompjutera, već i video-telefona, računskih računara, po čim i digitalnih TV-prijemnika.

U tom smislu Apple nasterevanje proizvodnja računskih kompjutera (a nekih drugih uređaja) već tako lica u grafiki korisnički interfejs (tako poznat sa Macintosh) i kompletan novi Mac operativni sistem.

Da li ćemo, jednog dana, na ekranu napose SCNY televizora imati program, a vidom od njih TV program (ili kompjuterski program) po želji, a daljnji spremljati šteta po stali uslovi misli (TS)

Televizor u PC ekranu

Korisceni PC-ja više neće morati da pripuštaju svoje osvijetlene TV ekrane zbog ovog prekrivenog (kućnog) kompjuterskog angažovanja. Proizvođač po nazivu "IBM PS/2 TV" je televizor koji koristi kao moguća obični klijent koji omogućava obični video VGA matore da prikaze standardnu NTSC (američki TV standard) video slika bilo sa omlen ekranu ili u posebnom prostoru (ispisni MP - Picture in Picture).

Kod priklapa TV u prostoru PS/2 kretu "rupu" u VGA slici kroz istu pokrije TV slikom kao video "pokrivač" (video

overlay). Priklapa pomeranja procesora za TV slikom, posebno procesor levo uređena klijentova nova "rupa", lađe je, a zatim pokriva TV slikom. Slika kontroluje posebna jedinica koja po prijemu signala postaje čvorovrtnim prikazom na tastu NumLock, "preklapač" tastaturu u TV kontroler i prikazuje na ekranu posebna menija za regulisanje odnosa, kontrasta, jačine zvuka i zatim prikazivanje slike. PS/2 TV prima ulaz sa bilo kog analognog uređaja je za udružiti i BNC i RCA tip konektora.

Postrovanje analognog video slika kroz digitalnu mrežu postaje se zahvaljujući uređaju nazvan F-Coupler, koji koristi veđ

postojee kablove 4 Mb ili 16 Mb Token Ring mreže. F-Coupler lađe slika i video signale na slobodni frekvenciji od 50 MHz do 500 MHz, a digitalne na frekvenciji ispod 50MHz.

PS/2 TV i F-Coupler su idealni za jedinstven rešenje za omogućavanje NTSC video slika na PC-u ili kroz mrežu. Mogu se koristiti u kombinaciji sa bilo kojim PC kompjuterom koji ima VGA monitor i bilo kojim Token Ring mrežom. IBM je preporučio drugina da svoje mrežu integriraju svetu od gledanja nedeljne utakmice uz izrada domaćeg sadržaja sa word-procesor. Cena uređaja PS/2 TV JE 500, a F-Coupler-a 85 dolara. (ZJ)

Adobe Illustrator 4 (Windows) i Corel Draw! 3.0

Najavljeno su dve nove verzije poznatih grafičkih programa za PC-je. Adobe (naše solur Postscript-a) najavjuje četvrtu verziju ovog paketa koji je, prema većini sponorskih izjava u ilustraciji štampa, ocenjen kao bolji od Corel Draw-a. U želji da pokaže svoj proizvod na izvanjskim grafičkim programima, Adobe je u Illustrator 4 ubacio snos i obradu tekstualnih elementa slika direktno u dokumentima, izrada grafičkim, kompletan rad u koloru, rad sa više dokumentima istovremeno (što slika program) još ovak nemaju i kompatibilnost izjava koji su pomoću ovog programa nastali na drugom (sa PC kompjuterima) računarsima.

Posebna treba istaći izvedbu proizvodstva da da u svim operacijama (ja svedeno i radu sa tekstom) Adobe Illustrator 4 Mb bar dve puta brži od Corel Draw-a, u šta (naravno) tek treba da se uverimo.

Illustrator stide štaviti 385 funti, mada se sa taj novac dobija i Adobe Streamline 3.0 (sa konverzija letmap fontova u vektore), TypeAlign, Adobe Type Manager 2.0, 35 fontova u Type 1 formatu, kolekcija Postscript "masti" i uređaja i Adobe Separator (sa odvajanje omotnih boja kod pripreme dokumenta za štampu). Program za treba da se pokaže do kraja juna ove godine.

Sa druge strane, kompanija Corel isto tako detaljno odobrio svoj novi proizvod Corel Draw 3.0, ali priča se da će, pored ostalog, ovaj paket u novu verziju imati izvanjski obradu lakota direktno u dokumentima, kompletanja kontrolna boja... kompletna selekcija, otprilike isto što u Adobea obećavaju za Illustrator 4. Lansiranje na tržište očekuje se tokom predstojećeg leta. Nigde na jesen, dakle, moraćemo da očekujemo 30-ak MB sa hard diskom i obavezno sponorski list. (TS)

Dva standarda u jednom floppyju

Ako ste već nabavili strimer, OS 128, CD-ROM i CD-WORM, verovatno imate gubavu u kutiji vašeg PC-ja. Ali Media Floppy je tu da vam dokaže izvor. U kutiji vidite 46.6 milja memorijsku i 2.25 i 3.5-inča. Dva izvora za vam svakako korisnija nego što duglo mislite proračun. Dva je nabaviti u saradnji sa 400 DEM kod Se-Data Computer Systems AG, CH-8029 Wädenswil, Deutschland. (VJ)



PC Magazine laboratorija

Najveća u Evropi

Jedan od najuspešnijih kompjuterskih časopisa u svetu, PC Magazine, je kao osnovu svoje uredničke politike uzео insistiranje na laboratorijskom testiranju kompjuterskog hardvera i softvera.



skve orijentacija je u poslednjih desetak godina donela pribiten uspeh izdavaču PC Magazinea. Upeh je bio toliki da je Ziff-Davis bio najpopularniji izdavač kompjuterske štampa u svetu odskakajući od svih konkurenata sa preko 200 miliona dolara čitaočevog profila.

Upehna poslovna točana poslednjih nekoliko godina Ziff je konačno krucisno kreću 1991, kada je obustavio izdavanje Ziff-Davis UK, šine je svečanost prodor na kompjutersko tržište Velike Britanije. Ziff-Davis UK je svoje prisustvo na tržištu otkazao na dva meseca časopisom PC Direct (je tačno isto već pisao u jednom od prethodnih brojeva), a u prepunu je i posvajanje engleskog izdanja PC Magazine-a.

Da bi PC časopis zadržao bio na nivou koji je od rođaka i najbraviji legendu odlučeno je da se u Britaniji koncentriše laboratorija po ugledu na famoznu kalifornijsku „PC Labs“, koja



stip ima svih testiranja američkog PC Magazine-a.

Losanjska laboratorija pripremana je tačno tri meseca, da bi zvanično bila otvorena 21. januara 1992. Na otvaranju se bili predstavnici najvećih kompjuterskih kompanija u svetu, što nije slučajno slučajno, pošto se radi o najvažnijem laboratoriju za testiranje PC-je u Evropi i drugoj po veličini u svetu (jednini na PC Magazine laboratorije u Kaliforniji). Na okupu su bili najpoznatiji kompjuterski novinari sa obe strane Atlantika. Bila je istovremeno čući predstavnici nekih kompjuterskih kompanija kako tvrde da su njihove laboratorije daleko manje od PC Magazine laboratorije, ali je još bilo interesantnije preneti da predstavnici drugih časopisa upadljivo čuju, uglavnom zato što većina njih uopšte nema specijalizovane laboratorije za testiranje opreme i softvera, a u većini i opremljenosti i da ne govoremo.

Prvi testovi

Veština i sposobnost laboratorije bili su od prvih uprobañi bukvilno u prvom zadatku za

časopis. Za prvi broj, dok je laboratorija još bila u početnim fazama nastajanja, pripremljeno je testiranje i prikazivanje ukupno 50 različitih 486-mođina, više nego što je uredio bilo koj drug kompjuterski časopis na svetu. Za drugi broj je u svrhu ovog zadatka realizovao zadat sa toliki još nezobitnije testiranje i prikazivanje tačno 100 različitih 386SX kompjutera, što je bar za pedesetak mođina više od najbitchiñih testiranja. Oba testiranja sprovedena su u zadatim roku sa minimalnim tiskom od 3 do 4 osoba, što sigurno ne bi bilo moguće bez pogodnosti laboratorijskog rada. Upehno uspujanje tih zadatka garantovano je pomeću ispisivanom infrastrukturu čiji je projekatnik direktor laboratorije, g Ed Haining, poznati britanski kompjuterski specijista (pretpostavka je toje elaviti je u jednom od prethodnih brojeva).

Plan laboratorije podržavano je postavljanje sredstava isključivo koji se krećući za povećanje svih testiranih mođina u najpogodniju lektura mrežu. Svako od testnih mesta ima mogućnost dvostrukog uključivanja u svaku od paralelnih mreža koje se koriste za prenos test softvera i beleženje rezultata. Cijeli postolje testiranja je polu-automatizovan i realizovan se pozivaju proširenje pripremljenih uzoraka testiranja i primenom specijalno oblikovanih softverskih paketa.

Hardversko testiranje se sastoji iz dve ključne grupe, „benchmark“ testiranje zasnovano na PC Magazine testovima, koji su danas reka verta standarda u svetu, i testiranje



kompetitivnosti koje se obavlja serijama sitnje u tokom od najpopularnijih programskih paketa: Windows, Paradox, MS Word, WordPerfect, Amstar...

Jer tako treba

Ambicije koje PC Magazine ima u ustanovljavanju ovaive laboratorije tako su prepoznatljive u izjavama njenih vodećih ljudi. Ed Haining, direktor laboratorije, tvrdi da je ovaive otvara za testiranje naprevo minimum koji sebi može da dopusti najbolji časopis, kao i da je on godinama pokušavao da otvori nešto slično u časopis PC User gde je nekada radio, ali da jedinstveno nikada nije bilo dovoljno sredstava. Iginje da samo mođina leđa kalena je Ziff-Davis može sebi da dopusti tako ambiciozno ulaganje u laboratoriju za testiranje opreme. Ideja ina laboratorije je da se provede ekstenzivna testiranja koja ce po obimu i kvalitetu ostaviti sa sobom svaku moguću konkurenciju.

Silvan star ina i Angela Eager, urednik tehničkih tema u časopisu, koja je bila rukovodilac prva dva testiranja. Ona tvrdi da je osnovu osnovi točine rada u ovaivom profesionalnom okruženju ponos što se sadržaje u



zabrama što je ustanovljavanje novog nivoa na čitavu jednu oblast u računarstvu. Ovakav noviteta u laboratoriji dela odzvanjanje čizmenom što je „judarski rad“, što je savremeni uobličeni način za obavljanje testiranja, konačno dobio hitno lice. Timski rad je značajno olakšava adekvatnim prostorima, infrastrukturno vezu i preciznim asortimanom test postrojenja. Naravno, na kulo obično sve izgledalo na prvi pogled, noviteta shvatit potpuno prodire : u PC Magazine Labe posle najsvetovnijih digitalnih uređaja, elektronskog zaključavanja laboratorije, 300 000 funti potrošeni na opremanje i ispitivanje od nekoliko hiljada programa, zapreda stvar u laboratoriji su fračigani. Na neku misteriozan način njihov broj je obratio proporcionalno istovrsnosti reza.



Kako je naglasak u ovom trenutku na hardveru, nemara je da se svi protivnici koji se priključuju u širokopojasni testiranja kroz standardni set laboratorijskih testova, lako da je već u toku priprema testiranja svih opredeljenih programa na tržištu, kao i ustanovljavanje detaljne procedure za upravljanje „nepreklopljivosti“ realnih programa u istom programskom grupama. U tu svrhu je odvezen jedan deo laboratorije gde je već instalirana profesionalna video oprema (kamera i mikrodor) koja će poseti da se precizno utvrdi sopstvene razlike u brzinske rida realnih funkcija u programima. Takođe, otvorena je i sprejda na mrežu od 34 IBM PC/2 komputera koje će služiti samo za upravljanje realnijim mrežnog softvera.



Ovakvo ambiciozan projekat na mnogo je načina pregadan u svetu kompjuterskog znanstva. Zaloga je činjenica da većina kompjuterskih časopisa u stvari ne radi ono što zavetuje svojim čitaocima – da do kraja iskorenu potencijala koje im savremena tehnološki pruža. Međim timo bitn pravilo ako sve više velikih kompjuterskih časopisa kreću atipična PC Magazine-a, a laboratorije u kojoj se ovde radi jedan je od najvažnijih koraka u tom pravcu.

Števo ĐAKOVIĆ

Windows Show, London

Veliki i vrlo značajan

Postalo je krajnje očigledno da se Windows okruženje intenzivno raširilo unutar PC tržišta, ali ako je nekome i bio potreban formalni dokaz za takvu konstataciju, posetom ovogodišnjem Windows Show-u, koji je održan od-18. do 20. februara u londonskoj hali Olympia, mogao se uveriti da je Windows zaista centralna tema PC tržišta.



Pa se to priča da se Windows okruženje pokole u prvom očaju. Na zadovoljstvo Microsofta, očigledno je bio dvostruko veći i posetiozniji nego prošle godine, a suštino istovrsnost medija doprinelo je glasavu prvog PC sajma – mnogi posetnici pomislili su da je mnogo bližnji gigantskim Business Computing-u nego serijama specijalizovanih kompjuterskih sajmova koje se po pravilu održavaju u hali Olympia.

peha sa Windows programima u 1991. pokušaj da izabere nove verzije, čak su ostale (na kempenije koje do sada nisu imale značajnih programa sa Windows tržišta) pokolone da im se pridruže. Rezultat? Obilje softvera. Naravno, na sajmu je bilo i hardverskih noviteta, ali je ovo po svemu bio softverski šar i timo je njegov uspeh veći. Obilje softvera je bilo organizovano u bukete istovrsnih proizvoda što je olakšalo evidentiranje trendova.

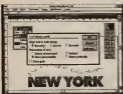
Reč po reč

Naravno, tekot posetnici i dalje vode glavnu reč. Pošto su se u međuvremenu na tržištu pojavili i Microsoft Word for Windows 3.0 i WordPerfect for Windows, čak su i dalje glavni konkurenti. Obe programe su saznali možda i više od stotak da koristele dobijaju puno novih opoja softverskih bal tog „trijad“ konceptom. I jedan i drugi paket predstavljaju suštino istovrsne stvari na saimu za praznike i obradu teksta, već i na pravi posveti DTP. Takođe su im značajno omahnje grafiko mači, naročito WordPerfectu, koji sada ima



Windows Show je imao pogodnosti da bude prvi veliki kompjuterski sajm ovog godinje. To je značajno kada se zna da je softversko industrija prošla kroz nalažljivo vreme burnih lica tokom 1991. i da je, u proseku, bilo isto toliko neuspesha koliko i uspeha. Jedan od relikv trendova koji su bili palindromi takvih faktora je, naravno, bio Windows program. Tako su kompanije koje su imale sa-

agraden šitav grafički editor koji izgleda kao standardan program za crtanje, iako je na sažim najviše podigne posebnice upravo ovim programima, bilo je i drugih, veoma zanimljivih. WordStar for Windows, na primer, proširio je relativno nesposoban posrednik daleko pomodiji konkurentima, ali može se utvrditi da i on polje ne dobija sveju publiku, pogotovo kada se zna da je njegova cena iznadno više (180 funti). Pored ovih, već poznatih proizvoda, veoma interesovano su lasaristi i relativno novi paketi. Computer Associates su predstavili program CA-Textor koji se, iako vizualno odlikuje od ostalih koji su osvojili Word 2.0 i WordPerfect, pokazao kao veoma interesantna program, izmislivši bogat aluminim opcijama. Takođe je od kraja iskoristilo mogućnosti Windows okruženja doslednim upotrebom DDE mehanika. Computer Associates su napravili veoma ambicioznu prezentaciju svojih Wi-



ndevne proizvoda, i nimal se da će ovaj „tita drit“ softverskog izdatelstva značajno sako-ratiti u Windows tržištu, pošto su na ovom sajama predstavili čak osam Windows pro-vođa (dBFast, CA-Textor, CA-UpToDate, CA-SuperProject, CA-Critical Graph, CA-Critical Present, CA-Critical Image). Neke od njih ćemo i predstaviti u sledećim brojevima.

Letas se takođe potrudilo na temi objavljeva-nom tržištu. Osim prilike početnog paketa Ami Pro 2.0 koji se prodaje sve bolje, predstavi-li su čak dva nova proizvoda na obojima tržišta u Windows okruženju. To su Lotus Write 2.0 i SweetText 2.0. Write je takozvanu jedinstva-venu tekuću promenu, koji izgleda kao nekakva verzija Ami Pro-a. Nasreću je ljudima koji tek počinju da se bave obradom teksta da ljudima koji, jednostavno, ne koriste višestru-ku opciju daleko složenijeg paketa. SweetText 2.0 je hypertext softverska alata za la-ko formiranje i slanje elektronskih dokumenata iz teksta i grafika. Oba paketa su prvika priliku počinju, velikom daljini i zbog toga što su podignu ugrađeni sa vizualnim i operativnom stilom koji Letas neguje u svim aplikacijama sa Windows.

Borba za račun

Na sajama je postalo očigledno da se polako razvija borba za tržište spreadit programa. Pored neprikosnovenog Microsoft Excel-a, sve je više novih proizvoda i najnoviji verzi-je starih proizvoda koje se bore za parče tog tržišta. Letas je puno uložio u promeravanje svoje verzije Lotus 1-2-3 sa Windows. Nakon prvih nekoliko meseci na tržištu, može se reći da je program posteo stare korizme 1-2-3, ali nije uspeo da osvoji nešto drugo Excel tržišta osim se Letas zadno. Intenzivna reklamna kampanja, koja je u više, nagoveštava da Lotus i dalje ima iznenađujuć ambicija u tom pogledu.

Uti Windowsa se mogla videti i beta verzija Excel-a 4, koja je odgledno da Microsoft još čeka radi na ulaganju bogova. Do izlaska ovog broja već bi se moglo dogoditi da sa po-

javu prve knjige Excela 4 sa prikazivanjem. Očekuje se da bude prijatnih iznenađenja, iako je vizualna najeva Microsofta bila iznenađujuć sitna. Verzija se da je u skladu toga što Micro-softi želi da do poslednjeg trenutka bude slobodan da vrši izmene, u zavisnosti od reakcija na Lotus 1-2-3 sa Windows.

Pored ova dva programa, Borland istovano radi na najnovijoj verziji Quattro-a, u stvari Quattro Pro-a koja radi pod Windows okružen-ju. Quattro Pro za Windows je najbolji dokaz da je Borland nakon izostajanja rezervisani-za i odnose na Windows lešino pozorno na izdavanje odgovarajućih verzija. Novinarima je već predstavljena beta verzija i, po onima što ho da dele videti, pravo pažnje zaslu-žuje je podržavaju velikog broja uspešno-uvodnih firmata i osesedeno grafičkim mogućnostima.

„C“ kao iznenađenje

Borland je bio izuzetno aktivan u programers-koj strani svog softverskog izdatelstva. Turbo C for Windows očiglo je velika gomila značajnika, a kao pristanak dodatka predstavljena je i Turbo Pascal for Windows. To je predstavilo iznenađenje za sve aplikante koji su Windows i Turbo Pascal nepoznat. Zbog toga profesor na jednom od dve Borland-ove škole razmislivao je za polje novih programa povećanih beznačajnosti, od kojih se odavak najvažniji Paradox for Windows i dBase for Windows. Oba koriste jeziku Paradox „mašina“ kao osnovu progra-ma i najvažnije je da će i kod svih daljih



programa vezanih za bazu podataka ostati ta-ko.

Savim korisna situacija

Prvu takvu konceptu pojavio se na sajama se je jedan ili dva Windows programa, napo-vedavajući da će sve one „rupe“ u potraž-ju velikih softverskih firmi biti veoma brzo popu-nene proizvodima malih, ali ambicioznih proizvođača. Takve situacije, kada pogotvo prvu potebe tržišta, mogu da znače profitu u milionima dolara, pogotovo kad se radi o tak-ko obimnoj bazi instaliranih kopija, kakva Windows ima.

Jedna takva „sitnica“ je program Organizer kompanije Threshold, sa sve one koji redovno koriste Fikolice (a i konceptualni amiljan je konceptualni u obliku programa koji na ekranu omogu svih funkcija filialna šake i vizualno predstavljaju koje savršeno odgovara jedno-ku takvoin papirnom organizatoru. Pošto se radi o programu sa Windows, korizanje je krajnje jednostavno i predstavlja pravo zado-voľstvo za sve prenapunjeni poslovne ljude.

A ako želite da ga stalno imate sa sobom (kao prvi filiofil), nabavite laptop.

Assessor for Windows, poznatiji po akron-ima AW, stvarno je prilika podignu još pre sajama. Radi se o programu koji omogućuje analizu izveštene grupe akcija i radnju uzor-ku Windows okruženja, iako da je korisno pogotvo tih ois opsevanje uvoditi više puta ili ostaviti kompjuter da to radi dok se u bazi-ze namu izmenju. Program se reklamirao osim na-šim 100 tuzni Astonator je prosto nezgod-ljiv na sajama.

Berzolino krpanje

Pošto Windows nije jeste grafično okruženje, nije se malo iznenađenje što postoji veliki broj programa sa njega čija je osnovna zame-na obojima alata, crtanje, rešavanje i sl. Jedna od najzanimljivijih i najpromotivani-ji takvih novih aplikacija je Alben Free-hand. Taj programski paket napređen je kao direktna konkurencija programu Corel Draw i, osim po reakcijama sa tržišta, njeg-ovo pravo bogatstvo opcija predstavlja i je takva opasnost po sve crtače paketa sa trži-šta.

Isto takva vrsta protivne obojima CA Cyber Graph u odnosu na Harvard Graphics, nada je u 31C, koji protivivši Harvardi paketa, naprovo novu verziju Harvarda koja se ti-kaću de „potop“ sve konkurencije i izmatore.

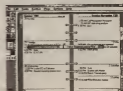
Jedna od najmoćnijih kompanija sa ovom polja, Microsoft, koja je od osmog početka podržavala Windows tržišta, potrudila se da izmah čak nekoliko novih proizvoda. Osim nove verzije legendarnog Designera, objavi-li su i najvažniji program nazvan zove Charline i samim novu program Windows Draw, namo-tno korisnicima sa nešto manjim preticajima (i nešto pluću dijagram).

Štavi je izdao PagePlus for Windows, novu verziju njihovog osrednje uspešnog DTP paketa. Program može stati pravo izmazuje pored Ventura for Windows, PageMakers for Windows i sl.ih „mašina“.

Štavi se na bi moglo reći za Desks Win-dows CAD kompanije Rodrick Manhattan Group, koji je sa sada jedini profesionalni CAD za Windows tržišta, nada se već neko vreme izlaku o radu na AutoCAD-u sa Win-dows. Inače, Rodrick Manhattan Group po-put je po paketu Arts and Letters.

Smeške

Jedna od stvari koja je karakteristika ovaj kon-je bilo nevoljno obimno prisustvo zovni-ka. Bez pretvaranje se može reći da su na nek-ko stazovno obimni poslovanje jedne mogli da privu, tako što su im bili opletjeni poz-



matičnim grupama savetava – u pojedinačno sl-ajevima (PC Magazine, PC Dealer) stvarim redakcijama. To je skoroizloženo sa garantuju serije profesionalnih knjižica, razlika i vešera, na kojima je svaka veća kompjuterska firma talina da prezentiraju svoje proizvode. Koliko smo shvatili, usudar redakcija sa napređuju posebni raspored koji predstavlja ko će bit na

koja od takvih „beskrajnih“ promocija, da se ne bi dogodilo da novislati savršen dan za ljubitelje i bez malo ideja šta se novo sprema.

Naravno, sajam nije proznan bez „soubitri“ grupe uporne kopiranja WordPerfect. Kao i na prethodnim sajmovima (i o tome su detaljno informisani u prethodnim brojevima), WordPerfect je imao uvidelno najglasniju i najizjednatiju štand. Ovog puta su posebnom njihove štandovi deljeni kao tojaki šeltri (većina naših ozim kraljeva) u spageti veterana) na kojima je ispisano logotip IBM. Pravitl igre sahtevala su da postroji izm. Vokvru kako „vode da prave tableu u WordPerfectu“ i na taj način se izbore za šokoladne i majice za znakom WordPerfect. Većina postilios njihov štand isledila je takav tretman, ali pitanje je da li su, i kroz takve marketinšku magiju, u stanju da procene koliko je upravo WordPerfect for Windows dobar proizvod. A možda je to ioo oti?



Press office sajma izgleda je kao kongres kompjuterskih novinara sveta. Neko od prvih prisutno je da bi ovaj sajam trebalo da se odigra, ako ni zbog čega drugog, osim bar zbog svoje prilike da se na jednom mestu okupe kompjuterski novinari iz konkurentnih država i slatno ispičaju. I to je, verovatno, jedan od razloga što će im Windows Show ostati u sećanju.

Još jedna od pametnih stvari bila je zamena publike oko postoljnih govornika koje su između štandova delila Windows User, jedan od novih štandova štandova. Pošto je jedan od organizatora sajma samim drug Windows štandova, Windows Computing, sahtevalo su da se govornici slika sa govornika (na zali što su se govornici tako daleko koncentrisali časopis), ali, već zato što daleko koncentrisani časopis), i poroc kutno oko to dva Windows štandova najveće interesovanje je isazvan treći, štandove Magalio, poznate italijane kuće Deano Publishing koji je obimljen sa programom oštrm od 104-000 primarka prvog broja.

Bez preterivanja...

Windows Show je cutavo slika značajnog i velikog kompjuterskog sajma. Obično je da će li ovog sajma osatiti osnova za buduću zlatu u velikim britanskim sajma, koji će, po velikim, montajski samo za Business Computing. Obično nova oprema i impresivnog softvera osatiti su ovog sajma, a beverovatno uspeh Windows-a u poslednjih par godina razlog je za njegovo postojanje.

Organizatori su već najavili da na sledeću godinu razmišljaju o proširivanju lokacije paku već sata, odmah nakon ovog sajma. Imaju impresivan spisak prethodnih ulazaka. „

Jelena RUPNIK
Branislav BATOVIĆ

Zeljeujemo se prvi MAGE COMPUTERS u Beogradu koji je postavio realizaciju postrovanje naših saradnika.

Poslovne tajne velikih

Osvajač ili spasilac

Posla dugih i mukotrpnih pregovora francuska vlada je donela konačnu odluku: Bull prihvata ponudu IBM-a o savezništvu u ime i „IBM RISC Power“ tehnologiju, osnovu IBM-ove UNIX strategije. Iako su u pregovorima učestvovali i stručnjaci kompanija Bull i SGS Thompson, završnu reč imala je predsednica francuske vlade Edith Creson, trenutno ne čelu glavnog Bull-ovog akcionera – država.

Specijalno za Svet kompjutera i Posla
Poslao mr Zorica JELIĆ

U akcije Bull-a IBM je uložio 100 miliona dolara, što čini oko 1,7 odsto ukupnog kapitala francuskog kompjuterskog preduzeća. Plan saradnje IBM-a i Bull-a sastoji se od pet delova. RISC tehnologija, partnerstvo u mikroelektronici, zajedničko razvijanje sistemskog softvera, postrovanje hardvera i usluge u kapitalu.

Veliki dio kompjuterske industrije smatra da budućnost pripada multimedijama i radnom stanovima zasnovanim na RISC arhitekturi. Harvoj RISC tehnologija nije novost, jer, a Bull je imao u nesavršenoj finansijskoj poziciji. Što zbog nacionalizma („Francuska na zna da oslone bez proizvodnja kompjutera“), što zbog propasti sopstvene investicije, francuska vlada je odlučila da Bull-u nada spasenoma sardelj. U konkurentnoj spolecna sa dva kandidata: Hewlett-Packard i IBM. Za ovaj treći da je potebni sadržan više u politički nego u tehnološki razlog ali o tome ishodno da naglašavamo. Sadržno je da će Bull-ove budžete RISC razvijati koristeći im tip procesora kao IBM-ovi modeli serije R2-7900. Prvi Bull RISC kompjuter, sačinjavaju već za drug sastav ove godine, izradile IBM.

Deo ugovora vezan za RISC tehnologija predviđa i izradu multiprocesorskih sistema koji će razvijati Bull povremeno Bull-u. Prvi proizvod očekuju se već 1993. godine. Za svoje stručna usavršavanje, Bull-ovi stručnjaci su pozvani da učestvuju u radu osotno za kompjuterski dizajn (Computer Design Center) u Tokyuu, zajedno sa kolegama kompanija IBM, Apple i Motorola.

Mikro pomod

Zenith Data Systems je u početku bio amevički proizvod koji je ostvario uspeh u državnoj administraciji. Od trenutka kad je Bull kupio Zenith, nastudnoma su postatle i Zenith je izgubio prestiž, a i pare. Deo IBM-Bull ugovora koji se odnosi na mikroelektroniku, predviđa da Bull Zive kupi 100 000 Zenith PC-ja godinje. Međutim, izgleda da cifra nije baš blagotvorna. Francuske, prednostima IBM France, kažu da sam broj kupljenih Zenith sistema nije toliko značajan koliko izgleda izgleda izgleda (u prodaji) slededih generacija portabi PC-a.

OSI + SNA + TCP/IP

Saradnja Bull-a i IBM-a u oblasti mrežastog softvera već postoji u okviru organizacije OSF (Open Software Foundation), čija je uloga razvoj operativnog sistema UNIX. Novi ugovor predviđa uložavanje znanja iz oblasti

te komunikacija. Bull je doprinosio ekspertnom u domenu OSI tehnologije, a IBM doprinosima u razvoju SNA i iznajmljivanje TCP/IP već uložavajući u AXI (IBM-ova verzija UNIX-ov), gradivna softvera odvijaju se u Francuskoj, u saradnima La Gualde (IBM), Paris i Grenoble (Bull).

Ugovor IBM-Bull predviđa punu izradu kretanja Bull-ovih uložavanja po IBM-ove laboratorijama i razvojnim centrima. Ova klasifikacija bila je poslednja prepreka; IBM se dugo odupirao otvaranju takvi svog tehnološkog sveta. Sigurnost je stigla fakosom u tri sata ujutro.

Hardver saradnja

Bull je slededim predviđajući IBM hardverske komponente time da uveliko jeobavlja razvijanje inženjerskih svojih faktora od kojih se neke danas ne mogu podeliti kad prevladaju obimom posla. IBM će isvajati usluge Bull-ove fabrike u Angers-u ili to, po proceni, Bull-u činiće dodatnih 10 miliona dolara.

IBM je iako i to sada bio odgovoren za proizvodnju takvog visokog kapaciteta, namerećen Bull razvijanje sistema. RISC potrošači IBM razvijaju pretilo IBM-ove fabrike u centrima Courbeil-Kanones i Montpelier, a IBM-ovo Odeljenje za razvoj magnetnih perforisanih postrovanja CD diskova visokog kapaciteta za nove Bull PC kompjutere.

Novo ideje

Novo ideje je približavanje IBM-a i elektroničarom SGS Thomson. Thomson je jedan od najvećih IBM-ovih saradnika KAM-DIAC konvertira (ip koji pretvara digitalni u analogni signal) i XGA, gradivni plošice. Odlučni rezultat dosadnjaše saradnje je 50 miliona dolara, same koje bi trebalo da se uložavaju za 3 godine. Thomson imovnosno pregovara i sa kompanijom Hewlett-Packard, koja je u burznoj sa Bull-ovim ostala pravnih veza. Detalji nisu poznati, ali nagada se da se radi o proizvodnji HP-ovog procesora RISC Precision – sistema nagada HP-u.

Ugovor HP smatra da je IBM naprevo odličan partner i da će u kratkom roku doprinositi svoje usluge u kapitalu Bull-a. Direktor HP-France, Robert Aydinian, predviđa da će Bull postati podružnica IBM-a u to da li su najgori broj. Što se ude delu doprinosu IBM-u kompanija HP i Thomson, on isasa bih da „kvala osivo stručnjake da na miru pregovora“.

Pored saradnje sa IBM-om francuska država slededim i Bull silom izradu kompanija TCE Thomson (Thomson Consumer Electronics, France Telecom i Apple) tako ona nije direktno potpuno ugovore. TCE Thomson planovno vesati se u aplikacije uvidelno, videofoniju, i PAD (Personal Assistance Dialing) tehnologija, koja je nedavno predstavio John Seeley (Apple).

Magični broj 68040

Taj stvar koji korisnici najviše traže od svog kompjutera su brzina, grafička i brzina. Zato nije neobično da su vlasnici Amige nestrpljivo čekali pojavu nove generacije turbe-kartica, baziranih na Motorolaovom mikroprocesoru 68040. Šta korisnik spremjen pravom koja vrlo brzo jede malu djecu može da očekuje od tako "fizirane" Amige?



7 bog poznatije za 88040, na tržištu se ubrzo pojavio i njegov brat 68040. Ovako grubo predočenje daje ubrzanje od 15-25 puta u odnosu na osnovnu Amigu, što je, kao što ćemo videti, vrlo relativno

U Motorola se se potrudili da u novu liniju unesu mnogo toga što omogućava nova tehnologija: smanjen je broj ciklusa za izvršenje većine komandi, a povećane su i instrukcijske brzine. To znači da se informacija koja ip treba da obradi već zade u unutrašnjem

memoriji, čime se smanjuje vreme zahtevne informacije iz RAM-a.

Druga velika prednost 68040 je u njegovom načinu rada. On ne koristi više RAM-a, već koristi samo jedan RAM. Ovo znači da se podaci ne moraju više prenositi između RAM-a i procesora, što znači da se podaci mogu koristiti direktno u RAM-u. Na prvi pogled ova operacija ne deluje brzo, ali sa ključnom razlikom, jer smanjuje nepotrebne operacije čitanja i upisa.

Iako spadate u grupu ljudi koji ne "padaju" na terminologiju i nova tehnologija, samo rezultati svega navedenog sigurno će vas oduševiti. Prikloženosti 040 kartice na Amigu 2800 donose "mlazni" brzina stariji Prijeleženje U DeluxePaint-u, na primer, pri korišćenju

završne linije kartice koja brzo po liniji, već se ovo broj izmerna odjednost. U AD Pro-u, kod korišćenja 34-bitnih slika, umesto da strelom progress jedna moda, sa 040 se pomena brzina skeniranja ne čuvaju. Uostato, operacije koje zbog sporosti ček i na Amigi 3000 nastavljaju, sa 040 rade pristojnom brzinom. Sve ostale proleće brzina svetlosti

Koliko radi ono što treba da radi?

Na kraju, tehnološke inovacije na 68040 će, pored brzine, povećati i mogućnost nekompatibilnosti sa postojecim softverom. Prvi svega, 040 poseduje sve karakteristike koje su na 68020 i 68030 postale probleme. Dakle, pro-

gram koji ne radi na A3000 sigurno "gazi" na Formatu 90.

Najnovi novi problem je opetovani "copy-book" mod na datu koda. Kada je mod uključen, postoji loša procesor vrtanja što potpuno drugaciji od podataka u RAM-u. Pri korišćenju Kickstart-a 1.3, samo uključivanje programa sa uključivanjem copybookom izaziva iznenađujuće GORE Modulator. To je zato što sistem učitaava program na slobodno mesto u RAM, a tek nakon dodavanja stvarne memorije koje vrednost programa Uključiti tek nije uključen, ove promene ne ulaze u memoriju i računar pokušava da izvrši ono što se nalazi u memoriji - na šta dolazi iznad Shvatite - 8000 je najnovija tehnologija koja slabo tolerira stare mašine, iznenađujuće ama. Recimo, Turbo Impulser kompjuter radi bez problema sa copybookom, jer poseduje 8000.

Opak, postaje nam da se u potpunosti softver 040 prilagodi na Kickstart 1.3. Čak i tada, neophodno je uključiti copybook jer svakog uključivanja u slobodno mesto u RAM-u, svek je mogao raditi sa programom bez copybooka, ali se gubi 30 do 20 minuta dopunne brzine Commodoreov završni stav je da sistem 1.3 ne podržava procesor 8000.

Sistemu je potpuno drugaciji ako se koristi Kickstart 2 ili ROM (ali ne u koda se 3.0 ulazi sa diskom). Novi operativni sistem poseduje 040, tako da program mogu koristiti da se učitaava sa copybookom, samo u slučaju kada su korišćenje programom koji ne "gazi" sa problemom sa kôdom.

I pored ovoga, postoji iznenađujuć broj programa koji je još uvijek 8000-ovskompatibilan, naročito se uključuju copybookom (A-Max II, memo, računalo na radi), AMOS, Image 1.1 i još neki programi ne radi samo ako se učitaava sa uključivanjem copybookom (ako se pose učitaava uključiti sve je u redu).

Tvrd je disk voćka čudnovata...

Ovešto teksta ove saznate o problemima, ali i o tome sve. Mnogi ljudi-disk kontroleri (recimo Commodore 2000A, 2001) koriste DMA (Direct Memory Access) Pogledajte šta tome sadržaj potpuno problem - kontroler direktno čini "stare" podatke iz RAM-a, dakle se radi još nalaze u kôdu. Ovak problem je rešio ako dražer softver "ne shvata" da treba učitati kod pre i posle svake DMA aktivnosti. Postoji tako na kôdu-voćka prevazilaženje problema. DMA kontroler je mogao ograničiti da koristi samo chip RAM (koji ne može da se učitaava) za svoje breme. Ovo se u najvećem broju slučajeva spasi stvar, ali se uopšti hard-disk.

Neki kontroleri ni pod kojim uslovima ne radi sa 040 (Commodore 2000A), neki radi sa Kickstartom 1.3 ili 2.0, neki radi samo sa 2.0, ako se koristi memo, prilagodena, verzija softvera, neki radi sa 040, ali opet ne radi sa 8000. Zbog toga su svi proizvođači turbo-kartica za Amiga 3000 odlučili da naprave hardverški interfejs (na sebi je u standardu jedino kod firme CSA) koji bi spasio stvar, bezbednjom napajanje 040 zbog ovoga obično uključuju da proveru kompatibilnosti svojih kontrolera pre kupovine kartice.

Koliko pokretnih zarezni, toliko muzike

Još jedna vrlo bitna novina kod 8000 je opreznost za pokretanje memorije. Ova novost koja koristi mali broj programa, napušta 3D grafičku i video-ovisnost. Kako su ti najpopularniji (i najsigurniji) programi, ova novost je vrlo bitna za korisnike. Prethodna generacija kartica omogućavala je naknadno dodavanje 8000 memorabilnog čipa koji je izvršio slobodno matematičke operacije. Na početku nove, 8000 ima već ugrađen porifan broj svih instrukcija. Zbog toga 040 može

da izvršava 3D programe daleko brže od starijih kartica bez dodatnog napajanja. Ali, u obzir su našli implementaciju, sve programi se moraju da budu prepravljaju sa kako bi iskoristili mogućnosti na ovom planu do maksimuma.

Prvo problem leži u činjenici da i čipa nije bilo dovoljno mesta da se iznesu sve instrukcije koje su podržavali stari kompjuteri. Da bi 040 bio kompatibilan sa 66002 kompjuterom, autori mora da evaluira markat kartica - iako bi u teoriji sve softverske funkcije trebale da budu iste brzo se brže od "hardverški" materijale 8000, u praksi mogu biti sporije. U najvećem broju slučajeva brzina funkcija ima više, ali neki programi koji koriste "duboku" trigonometriju i ROM kontrolera, na 040 mogu biti čak i sporiji nego sa 66002.

U praksi to izgleda ovako - korišćenjem LightWave i Image 1 dobija se 2 do 3 puta veće brzine meravanja sa 0400 na 25 MHz, nego sa 66000 na 20 MHz i 8000. Ali, delava se da ponaka stika dvestruito pobliži vreme izmeravanja na kompjuterom 1.60.

Dobra strana je da sponi 3D softver, koji i tako mogu raditi sa 040, može biti još dužavski brži. Jer, u ovom verzijama programeri će više koristiti instrukcije iz 040, a izbegavati sporu, zamršene operacije.

Za sada, recimo, slava VideoToaster LightWave, verzija 1, se preporučuje 040 kao

-programima je da se prošire malo, i većina stvari u potpunosti staje u unutrašnji kod 040. Tako su nevoljni dizajneri ovom izdavanju vrlo brzo sa ocenjivaju uspešnih karakteristika kartice. Recimo, Image 1 koji test je pokazao da CSA i RCS kartice koje rade na 25 MHz imaju tačno 207,14 odsto brže standardna Amiga 3000, dok Progressive sa 28 MHz ima 231,30 odsto - rezultat koji je vrlo vrlo jedinstven u izračunati, napredivši porporeku između frekvencija na kojima radi jedna i druga kartica.

Takođe, napredni od bezimne testova nije potpuno sa 040, tako da ne pokazuje prvu snagu.

Nasuprot tome, prave aplikacije, pokazuje veći rezultat, a prave izračunati. Za sada je 040 na 25 MHz 2 do 3 puta brži od 8000 na 20 MHz, a malo manje od dva puta od 66000 na 20 MHz.

Fusion Fourty

Kartica firme RCS je prvi 340 akcelerator za Amiga 3000 (najavljen pre 30-ak meseci). Pošto je izradjena početku decembra po poruci Kickstart 2.0, softver koji se dodaje uz karticu radi pod verzijom 1.3. RCS je namno uspevan softver pre nego što je Commodore objavio 340 poročnu hibridnu, tako da je u jedino kompanija koja nije potpisala ugovor sa 3E. Jedini komički program koji se dobija uz karticu je sa uključivanje i uključivanje kôda.



matematički kompjuter, sa učitaava sporiju verziju programa. Ovo se može izbaci jedinstvenom kopiranjem LightWave FP i Image 1, tako da 3D softver radi sa učitaava sporija, a u stvar, učitaava brže verzija.

Kao i 66030, 040 ima MMU (Memory Management Unit). Na balot, sam način rada je drugaciji, tako da programeri koji koriste MMU (za kopiranje Kickstart-a u 32-bitni RAM, na primer) neće raditi dok programeri ne napuše nove verzije.

Porodjenje

Osnovna stvar se čijom se nastave vlasnik novog dodatka je ugrađivanje. Na seču, instaliranje turbo-kartice za Amiga 3000 je jednostavno, i svi se sa lakoćom ubacuju u slot, i kopiranje fajlova na hard-disk.

Što se RAM podržavanja tiče, turbo-kartice za Amiga 3000 nude razne mogućnosti. Jedna im je mogućnost - memorija se konfigurava uslovno interesnog autoconfig procesa, i kao takva je dodatna sa mogućim 10 MB 32-bitna memorija. Memorija na kartici se ne auto-konfigurira, ali se dodaje na već postojecu kolonu u memoriju.

Što se tiče razlike kartice je ono zbog čega ih koriste i nabavljaju - zbog brzine. Problem sa standardnim (i starijim) benzinskim test-

za korišćenje ove kartice morate odabrati koliko želite 32-bitnog RAM-a. Korišćenjem bilo 1 ili 4 MB, Memo, Page Mode SIMM modula, moguće je dobiti 4, 8, 16, 32 ili 32 MB RAM. Na kartici se nalaze i dva slotovi za proširenje od kojih za sada nema ni traga. Naravno, da se slotovi koriste za SCSI hard-disk kontroler i dodatni parselni i serpski port. Mo prvojavu kompanijama naprednjim sa od strane Midrange.

Fusion Forty u praksi radi bez problema pod 1.3, samo obavezno moraju biti uključivane copybook pre i posle korišćenja programa. Cena kartice je 2400 dolara.

Progressive 040/2000

Turbo-kartice 040/2000 firme Progressive Potpuno je naprednija sa korišćenje pod Kickstartom 2.0, ali porho je naprednija bez softverske podrške sa 1.3, aliada iznenađujuć porporeku korišćenje Commodoreove 6600 hibridnu koja čini kod softverski interfejs, i omogućava je razvoju softverskih aktivnosti kontrola podržavanja RAM-a, poročavaju izlaza softvera u fast RAM-a i slaba. Ova kartica se nalazi od ostalih čip i po izgledu. Prvo, opreznost kratki ima frekvenciju od 30 MHz, što znači da procesor radi na 20 MHz, a sa 25, kao kod ostalih kartica (na-

ča, upravo se pojavila preko kartica ove firme, na 32 MBh). Drugi, iznad procesora je montiran mali električni fan koji blagi hlad.

Za proširenje RAM-a se Progressive 040/3000 moguće je koristiti 1 Mb x 8, ili 4 Mb x 8 ili 8 SIMM, ali nije moguće dodati ova dva tipa. Znači da je se prvom tipom memorija moguće povećati 4 ili 8 Mb RAM, a sa drugim 16 ili 32 Mb.

Progressive 040/3000 ima i preklopak za ostrogrijavanje hardverskih kartica, uključujući i 80000 ili 80006 modu. Na ovaj poslednji moguće je uključiti i preklop, ali to nije neophodno, s obzirom da je omogućeno i softverski uključivanje procesora rutinom Svezich, a karta rutinom CPU00.

Upitnice za Progressive 040/3000 daleko je bolje i opsebnije od RCS-ovog i obuhvata tezu od instalacije, preko softverski i hardverski kompatibilnosti, do razmjara softvera za karticu.

Cena se kreće od 2200 do 4200 dolara, a razlikuje od količine RAM-a.

Magnan 00/4

Firma CSA napreda je Magnan prvotvorno sa grafičkim karticama koji čine super-stađu, a tu se inače moguće sa razumijevati o čemu. U osnovnoj konfiguraciji dobija se mogućnost super-brzaj staziranja RAM-a, DRAM proširenje do 64 Mb, preklopom SCSI kontroler, paralelni i serijski port. Preod napajanje Commodoreovog softvera, dobija se i program koji omogućava dodavanje statičnog RAM-a na memorijska lista, i drugi, za povećanje Superpover Slack Postera na 200 MB. CSA planira da dodati i softver za korigovanje koristećeg statičnog RAM-a. Činaj mogućnost staziranja RAM-a je daleko brži na pristup procesoru, i ako se parazno učestviti može dati i isti na ubrzanje. Primer je u rezultatu Beach Ball testa, koji stazi kao pokazatelj brzine 3D renderiranja Magnan je oko 23 odsto brži nego

TEST	RCS 25MHz	CSA 25 MHz	PP&G/2000 28 MHz	PP&G/2000 33 MHz	PP&G/3000
Write Pool	73.40%	145.94%	151.57%	168.74%	180.4%
Chrysalis	316.16%	323.74%	363.58%	422.76%	332.2%
Matrix	207.06%	258.63%	294.94%	277.55%	208.2%
Fibercol	225.20%	225.20%	252.47%	259.47%	223.4%
Slava	166.25%	175.00%	197.52%	231.36%	178.5%
Sort	245.37%	254.82%	280.04%	333.74%	240.8%
LLines	87.81%	93.74%	93.23%	53.32%	93.4%
leash	267.14%	267.14%	331.36%	278.85	207.1%
Floating-Point testovi					
Math	75.47%	79.30%	81.10%	112.00%	78.2%
Savage	66.67%	71.25%	68.37%	104.50%	70.5%
FlMatrix	213.00%	215.84%	244.10%	296.11%	216.0%
BeachBall	260.57%	327.48%	256.56%	363.50%	208.6%

Pomoćni rezultati (testovi na komercijalnim programima)

Na testovi koriste Commodore A2300 emulator (java kontroler) kao bazu za poređenje

TEST	A2300	RCS 25 MHz	CSA 25 MHz	PP&G/2000 28 MHz	PP&G/2000 33 MHz	PP&G/3000
MIPS 10,000,000	7.99	14.17	15.06	16.77	19.95	19.30
Imagine Ray-Trace ¹ (nitrac)	96.45	23.24	27.31	25.33	22.11	27.10
Proste LightWave ² scene (nitrac)	20.33	9.50	9.93	4.40	4.13	nije testirano
Stožena LightWave ³ scene (nitrac)	73.96	68.00	64.90	58.17	50.10	nije testirano

1) Imagine scene je složena, sa više objekata i složenih izvora svjetla

2) Na prostoj LightWave scene je objekat Apple (jabuka) dva svjetla, sa senkama bez saski

3) Složena LightWave scene sadrži mnoge složene objekte sa teksturnim i neprozirnim materijalima

68040 koji dolaze

Opisane kartice već se nalaze na Zapadnom tržištu. Parod njih, u narednim mjesecima obično se pojavljuje još 60-70 turbo-kartica G-Force 040.

Projekcija: sa A2000 i A3000T (towers), G-Force 040 radi na 32 MHz, omogućavaju brzinu od 32 MIPS-a i do 375 MFLIPS-a. Moguće je dodati i 4 ili 8 MB branj (80 ili 160 MB-a). Software koji se dobija sa kartica omogućuje i ekspanziju RAM-a povećati RAM i dobiti i uključivanje ubrzanje pri korištenju rutine optimizirane matrice. Moguće je koristiti i samo 68030, ili 68040 mod. Cena bez RAM-a je 1800 dolara, a sa 4 MB 2700.

Zea i Mercury

Progressive Peripherals priprema je i Zea, namijenjen Amiga 2000, sa ugrađenom SCSI II interfejsom, brzinu oko 18 MBh. Takt je 28 MHz, ili 33 MHz, a memorija je moguće proširiti do 64 Mb, koristiti 1 Mb x 8 ili 4 Mb x 8 SIMM modula. U firmu kulu da je projekcija sa još bržim 040 u planu - oko 40 MHz. Mercury kartica ove firme, namijenjena je A3000, radi na 32 MHz ili 33 MHz, i povećava do 32 MB 32-bitnog RAM-a sa ploči Super Core 040.

Ove čudo inovacije firme radiće na 25 MHz, sa Amiazem 3000, sa 4 ili 16 MB branj (80 ili 240) ZIP DSAM memorija. Nepredvidno poke povećavanja ove, učestice i verzija sa Amiazu 2000.

32 MHz-nu RCS, i čaka oko 16 odsto brži od 32 MHz-ovog Progressive 00/3000. CSA još planira i da uključiti softver za kopiranje i upravljanje 32 KB Kickstarta u ovaj RAM, bez korištenja MMU.

Na karticu su četiri SIMM slot-a koji mogu da stane 1 x 32 ili 4 x 32 SIMM čipovi. Ovo je jedina kartica koja može da automatski ubrzanje uva 32-bitnu memoriju bez korištenja dodatnog programa. Ovo čipovi su malo skuplji i brže ih je najti nego 1 x 8, 4 x 8, ali tako mogu biti korišteni pojedinačno. Konfiguracija RAM-a su 4, 8, 12 ili 16 Mb, sa 4 Mb SIMM-ovima. Kada 16 Mb SIMM-ov branj je uključeno, dodatno, složena proširenja base jezika za video Amiaz - dodatak 18, 32, 48 ili 64 MBh. Primera, radi, sa 32 MB, softver Video Display ne pružuje da je moguće imati 50 bajtna animacije a memoriji Moguće je i meštati, i odmah uzeti 8 MB, a kasnije dokupiti dva 16 Mb SIMM-a, a dobiti 40 MB.

Kartica ima i paralelni port (3 puta brže od standardnog), PC-tip serijski port, Micro-tap R2370/RS663 serijski, i ugrađen SCSI SCSI kontroler čip je najbrži, i guta potrošku energije od 4 miliona bajtova u sekund, sa obuhvata, i 18 miliona bajtova sa super-brzaj bang-čipovima. Ovo sistema je dovoljno da se sa hard-diskom direktno učestvuje full-motion animacije. Base-čipovi 68030 MBh koje opremljen brzina od 3.5 MBh-ov.

Trenutna verzija Magnama ima hibridni izlaz procesora, ali se uskoro bitu softverski izlaz, čija je 4000 dolara, sa 4 MB RAM-a.

Progressive 040/3000

Kao što i sami naziv govore, reč je o 040 kartici sa Amiaz 2000, firme Progressive Peripherals. Kartica je namijenjena uključuje sa AmiazDOS 2.0, zahvata Kickstart ROM 2.6, i ne radi ako se sistem 2.0 učita sa diska.

Od korisnik programiranje dobija FastType sa (prebacuje neke sorte matice i poredbe u najbrže RAM), FPM40 (dodaje transformirane matematičke instrukcije koje 80486 nema), CPU040 (uključuje i uključuje copy-back i kaja) i Svezich (prebacuje sistem da radi u 80030 na 68040 modu, čime se omogućava korištenje programa koji ne radi sa karticom) Kao i sa A3000, uplativo je obično i vrlo korisno. Samo instaliranje kartice je bilo mnogo u A3000, jer je potrebna odložena veza u karticu, pošto je CPU ali na malobroj ploči, inopd državlja. Za razliku od verzije 0400, 040/3000 nema na seba mogućnost proširenja RAM-a, ali koristi ovaj memorija unutar Amiaz je. Hladnja procesora se vrlo često koji se napaja strujom preko kablja iz Amiaz.

Priložna nema dodatna memorija, čime potrebe za konfiguriranjem, a sam softver može se instalirati bilo u Whomart direktorijem AmiazDOS-a 2.0, ili umnoženjem instrukcija i startup-sekvenca. Uspešno konfigurirano je na svakoj dostupnoj nivou, čime upira, koje su 80486 branj, ali se radi. Kako 040 i nije namijenjen na njih, bitno je da se DTP, grafički i slajdov programi instaliraju unutra. Čija je 1800 dolara.

Brzo, brzo i sto kraja

Možda će vam biti dovoljno nagledati svezich njegovim ili namazivati, ali čitajući je da u ovom trenutku izgleda 80048 kartice nije samo izlazna u kompjuter i više naj super! Da li je gdje pravo vreme kupiti ako od ovih kartica? Bio je čime više, svakako ne, jer obično je do kraja mjesec, ali što se znađe bit, još neko vreme do 6. list najavljuje. Priznajući se na svetu. Najavljuje sa već i verzije na 32 MHz, pa i brže, ali bilo koji od ovih kartica da izaberete, sigurno ćete biti zadovoljni brzina. Dok ne dođe 0400.

Alenkež PETROVIĆ

LS data

PSION u Beogradu

Poznati britanski proizvođač odnedavno je prisutan i na našem tržištu. Kompletnu seriju PSION-ovih proizvoda nudi beogradsko preduzeće LS Data.

Firma Psion (čita se „Pajson“) proizvodi se pre svega softverom, a kada je na lica dela trebalo postaviti što je moglo, izabralo je kancelarijski i proizvodnjački rešenari Promas je bio rešenarić pod nazivom Psion Organizer. U vreme kada se pojavio, pre pet godina, aseta je predstavljala nešto potpuno novo i drugačije. Organizator je mnogo više od programiranoj kalkulatora, a je štav rešavari koji staju u džep košulje i pored novog i prvih rešenarićnog koncepta (na koji je bilo vrlo nezgodno da li će biti prihvaćen). Organizator se nalazio u rukama mnogih kancelarijskih ljudi sveta. Najveću promenu našao je kod prodavnice koje jedinstveno najvise prikupljaju veliki broj podataka sa lica, a samim tim ljudi kojima je na lica mesta potrebno nešto moćnije od kalkulatora, a da na lica da se angažuje nešto od sprema lica sa jednim mesta sa drugu. Uspela je prodaja ovog računara dovoljno je i do pojave modela sa nazivom „IP“. Detaljno sme ga prikazati u broju iz septembra 1986.

U međuvremenu, Psion nije gubio vreme. Na tržište su izlazili novi modeli pre ovog

menjavno detektore sa vesom „rodikama“ HC-100 je još odlični model koji, pored toga, maži i određenu softversku kompetibilnost, mogu je razvoj aplikacija za njega na PC-ju, a Psionovim programiranim jeziku OPL, ali i C-u. Inače, više podataka o modelu Psion Series 3 možete naći u rukavici Hard/Soft sata, u našem problem broju. Sve u sledećem broju detaljno ćemo predstaviti ovaj zanimljiv rešenarić, a ušekor, medijama se, i HC-100, i Psiona (ali i drugu, nezavršenu proizvodnju) vodi i mnoga dodatna za naprednu rešenarićnu liniju: magnetnih kartica, modeme, čitala lišajskog koda, name osenari, magnetni štampači, ili-10 portabilni štampač-ješt štampač za.

LS Data

Preduzeće LS Data osnovano je prošle godine i, uprkos relativno kratkome životu na domaćem kompjuterskom tržištu, postigle su uspeha i na domaćem je putu da postane zastupnik britanskog Psiona na našem prostoru. U želji da osigura nešto više u ovoj firmi i njenoj britanskom partneru, razgovarali smo sa gospodinom Lenkom Laskovim, direktorom i vlasnikom LS Data. Pročitali smo i drukčite, u privatni sektor, odnosno trasa ostala je u poslu u kojem je više od jedne decenije.

Glavni deo posade LS Data čini programirani Psionovih proizvoda i softver za njih. Na raspolaganju i pristupa je gama PC računara, što

je, bista, potrebno i kupcima Psionovih računara – sa centralna i bista podataka prikupljenih sa Psionovim računarima.

LS Data nudi, kako bista, „kompletna rešenarića“. To znači da potrošaču lica sa rešenarićima dajete i programe sa određenim primarnom koja je interesuje (vec računara, ili uređena je kancelarićki, predstoje ma je određuje je igrenje, po potrebi i lica, i sa jedne i sa drugu vrstu računara. Problem nam na sreću nastao i rešava instalacija.

Održavanje brojila

Psionovi računari (konkretno, Psion Organizer) najčešće su primarnu našli u poslovima prikupljanja podataka na lica. Šta je i najvažnije je u njihov uspeh na tržištu. Jedna



Porodica Psionovih računarskih rešenarića: Organizer i Series 3 (HC-100)

od nepoznatih takvih promena je održavanje elektrinih brojila. U pitanju je posao koji, sa određenim vremenskim intervalima kada se obavlja, zahteva stručne osobe čijoj se pomoći upotrebi u elektrodistributivnim preduzećima. Psionov rešenarić dvostruko je moćan

Poslovnost

Reške su u naše firme kojima nije „tipično“ da se na same obave odgovornosti oslanjaju čuvarima i na taj način stvara nezadovoljne publikisti. Ma kako se trudili da pronađu desetak na domaćem tržištu, to nam nije tako lako uspevalo se samim proizvodima i prodavcima, naročito ako već nisu (na ovaj ili onaj način) prisutni u medijama.

Zato ih angažujemo da to urade sami, kao što je to učinilo p-đa Laskovski u LS Data. Pored je, dodatno, bila jedna od stvari u našem problem broju, ali one dosta osam poslovnosti nije uspevala.

na takav zadatku, maži je dimenzija i poseduje dugotrajno baterijsko napajanje.

Ova primena Psiona potpuno je razvijena i LS Data već ima preko 600 prodatih računara. Radnici koji održavaju brojila (u beogradskoj Elektrodistribuciji, Elektrorežnja iz Kragujevca, Elektrodistribuciji iz Krugujevca...) počinju da se koriste novim uređenim – unetoj elektrini osenari računara i koji nekadašnji podaci se unose. Po povratak u centralni podaci se prebacuju u vec računara na obradu.



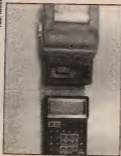
Gospodin Lenko Laskovski, Direktor i vlasnik firme „LS Data“

serija primarnih PC kompetibilnih računara sa osenarićem MC200 400/600 koji iskazuje više naka rešenarićnom rešenariću (kao što je, recimo, touch pad koji ovi modeli imaju iznad gornjeg reda tastira; povelikeno prstima po njemu odgovara funkcijama osenarića).

Najnovije u posadi ovog britanskog proizvođača su modeli Psion Series 3 i Psion MC-100. Ovo modela razlikuje se sa mikroprocesoru 80C86, imaju kvadrata LCD ekrane (240 x 60 tačkica kod Psion Series 3, 160 x 48 tačkica kod HC-100). Kao osenarićnu memoriju koriste SSD (Solid State Disk) kartice (komplet tipova zatimljen u kompletan plućani kapacitet i do 2 MB, obo modela imaju prostor za po dva „diskića“).

Iako je još Organizator (kao njegovim prednosa podataka se i na PC-je (šta je i doprinio njegovom uspehu), novi modeli našli i više. Najnovi, Psion Series 3 je naj-kompetibilan na PC-ju, što znači da bez problema može raz-

Kontakt adresa:
LS DATA,
Gratkanska 6/1, Beograd,
tel/fax: 011/636-756.



Interesantno je da baš zbog polara ove vrste gde je potrebna osamot velika količina brojanih podataka. Baza sve računare ovog tipa, prodaje i u serijama koje imaju samo namenu (u kontrolne) tastere. Izazov je uneti podatke metno elastičan, a osamot je i mogućnost greške. To je naročito izraženo kod modela HC-100, koji u takvoj vrsti poseduje metno kraspege tastere sa bojkama.

Prodaja vozničkih karata

Magnetski prenosiv Pacionov računarski sistem sa zaslonom. Ne prirad da li se takod u razmatranu lokalno modifikacije videli osam različe, sve modifikacije sadržavaju karata sa crvenim i zelenim pokazivačima kojima se upravlja? Takve osam zaslonke od znači iz upotrebe. U sprezi sa analognim izmjenjivom (ko je koriste elastičan papir u rolu, posmat sa kontroliranih brojanih karata, i registar kasa). Pacion je idealan za prodaju karata sa veljaču u prevoznim sredstvima.

Mnogo su prednosti upotrebe kompjutera: kontroliranih da metno lakše obavljati svoj posao, a njihovom pomoćkom u ostvarenju stvarnog i veći radanjičan problem kompjutera. Jedan svakodnevni brojanih karata, sve potrebna statistička, izborni, brzojavne podatke na pojedinačnu stranice i/ili. Zanimljivi podatak je i vreme izdavanja karata na klijent. Neograd - Novi Sad sa poslovanje u 18 sati, na primer, ne može se (u preloženju samo osamot) zaslon karata za računanje, računo, Stara Pazova - Novi Sad u 16.15 sati!

U LS Data je svedena razvoj strahovno dela podrške ove primene Pacionov računski računara, a pri kraju se u dogovoru oko konkretnih instalacija.

Neisprek mogućnosti

Primanje Pacionov računarski osamot je samo malim. Neskoliko još može primene (šta je realizacija) započeti ih se u njima razmatlja a firma LS Data!

- popis objekata na terenu (inventar) detaljnije, preciznije i lakše nego bilo kojim dosadašnjim načinom,
- merenje (koje, mesto, vreme) baterije sa terminalima), brzojavne se više vrste, stajanje gostova u trasi, obračun provizija, kamata i drugih ostalog što postoji u poslovanju menjačnice, izdavanje prenosivih podataka u veći računari.

- stvaranje građevinskog materijala (gde se, po prirodi posla, stvarni podaci obavljaju udeljeno od lokalnih) obraditi račun verna cena (za velika, na malo - zbog različitih poreskih stopa koje važe za takvu robu), rešiti obraditi u kuhinji (koliko stoji tu deo različitih profila, ako je cena po kubnom metru), automatski proceniti stajanje na lageru, računati podatke sa većim računom (stajanje na lageru, cena) i.t.d.

Kada bismo rastavili ovaj spisak prednosti bi samo nekoliko poslova gde kombinacija Pacion sa odgovarajućim softverom se bi izrazilo značajno povećalo.

Dobro je

Zanimljivo je da se svih računara u poslovnoj primeni (LS Data, uporno, najlakše čije je upravo izraz), ali i tekom drugim objašnjenjima upotrebe kompjutera. U tom smislu zasloniji je, na primer, Pacion Series 3 (tada u sledećem broju) koji se, zbog elegantnog dizajna i kvaliteta ugrađenog softvera, zaslonosti poslovanje lakše. Ovečavaju je i Pacion NC-100 koji se sastoji od laptopa i dimenzionirano brzog računara dala mnoge nove mogućnosti.

U svakom slučaju, obradivati smo detaljno Pacionov proizvod, a firma LS Data izlazi izvan okvira u njihovom planiranju na domaćem tržištu.

TRAJKO STANIČIĆ

Kolor LCD ekrani

Aktivno i pasivno

Laptop i notebook kompjuteri predstavljaju snažan trend na tržištu. Međutim, zanimljivo je videti koji se sve pod-trendovi razvijaju unutar tog tržišta.



U osam ih mesec prevelo, ali se po najavama kompanija očekuju bar desetak novih kolor notebook-ova. Već predstavljeni AST Promax Base 3805X/25C, Epson NB-55L/25C i Dell System 3200C su prvi koji su se pojavili, dok za u planu idu nova u sledećim mesecima.

Mnogi prenesivni kompjuteri su i zbog toga važna značajna podela koja cepe to tržište po vrednosti - razlika je u vestinama ekrana koji se koriste. Jedna kategorija su takozvani active matrix kolor LCD ekrani dok drugu grupu predstavljaju pasivne active matrix kolor LCD ekrani. Podela je važna značajna. Svoju pojavu kolor LCD ekrana, značajni ih novi problem u proizvodnji ali je kvalitet i dalje direktno povezan sa cenom. Tako su pasivne matrice ekrani značajno jeftiniji po inč i ce se kompjuteri u kojima su koriste, AST Dell i Leading Edge, svi u rasponu od 3000 do 4000 dolara. Najskuplji ceni su notebook kompjuteri sa active matrix LCD-ima kreću se u deluju višem rasponu od 6000 do 7500 dolara. Naravno, cena nije jedina odrednica razlika.

Pasivno...

Pasivne matrice ekrani su konstruirani veoma velikim klasičnim monokromatskim LCD ekranima. Radi se o senzorima od dve tanke staklene ploče svedeni kojih se nalazi tanak sloj kristala, sa posebnim svetlog reda i kalibrirane rešetke sa po jedan tranzistor čija je funkcija da kontrolisati funkcionisanje ličnog reda u interakciju sa posebnim kontrolnom napajanjem koje tranzistor koji kontrolisati kolona koje posle je preko tog reda. Kada se želi da neka tačka bude providna jedinstveno se na tom "razlikuju" indoluje polje koje orijentisati kristale tako da dopuštaju svetlost. Tako funkcionisati klasični monokromatski LCD, ali za veliki razvoja još je potrebno upravljanje filterni sistem u staklo na prednjoj strani LCD senzorima koji se osam od određene orijentisanje kristala davati svetlost, matrica ih piva razliku tog tač. Kao po prvom, ki-



DELL System 3200C

lor LCD ekrani zasnovani na pasivne matrice tehnologiji mogu davati 8 ili 18 kaja na ekranu, male se osam dodatnim video kontrolerima može imati u prilog od 256 kaja. Reč "pasivno" nije stajanje upotrebljivost, pošto kvalitet boje nije takov da bi bilo moguće aktivno raspraviti svih 256. Stajanje kvalitet uglavnom je rezultat upotrebe vestinama reagovanja pojedinačnih tačaka, ali jedna matrica je sličak "džab", koji je već dobio svoje značajno ime - "prostatik", koji se pojavljuje kao rezultat napajanja ličnog reda kada se želi obaviti samo jedna tačka u tom redu. Naravno, dobiti strana svega pojam ekrana je jednostavnija konstrukcija. Takođe, potrebna energija deluje je manje, što je vrlo značajno se odnosi na baterijski napajanje.

Aktivno...

Ši druge strane, active matrix LCD ima osam svetlost objekta na ekranu po jedan kontrolni element (kaj je deluju jedino da kontrolisati funkcionisanje te tačke. Naravno, rezultat je transparent - bez su osam i deluju, moć ih deluju više (svake je deluju 256 kaja po se go što je potreban dodatni video adaptiraj upotri pri logom je lakše osamot ekran je deluju što i upotreba osam "prostatik" efekta. Interesantno je pomenuti da je kontrolisati (odnosno kolona svetlosti sa potpuno tanke i potpuno svetle površine) sa active matrix ekrani čak bitan do deset puta više nego sa pasivne matrice ekrane, što ih čini deluju jeftiniji i upotrebljiviji.

Postoje dve vrste active matrix LCD ekrana, a razlikuju od vrste kontrolisati sa svetlu tačaku. Upravljanje svetlo je da se osamot pak se koristi po jedan tranzistor koji kontrolisati sa svetlovan tačaku, to su takozvani TFT ekrani (Thin Film Transistor) koje se osam koriste NEC i Sharp. Druga vrsta su MIM ekrani (Metal Insulator Metal) koji su kontrolisati svakog piksela koriste dioda. Takve ekrane koristi Epson.

Kao i svak, razlika je uglavnom u ceni. TFT ekrani su bolji i skuplji. MIM ekrani su jeftiniji ali to se deluju lakše stranice na ekranu od tranzistora. Ši druge strane, izrazito tanak i lako deluju koje od dioda što čini ekrane zasnovane na njima deluju "svetlini" i jasniji.

Ono što čini TFT ekrane tako skuplji je znatno procent uspešno proizvedenih primeraka. Samo 20 odsto proizvedenih TFT ekrana ostaje ispravno, ostalo je štart. Dovoljno je da jedan jedini tranzistor ne funkcionisati da bi ekran na kojem se nalazi bio oštećen.

... i, naravno, skupi

I pored velike cene, kolor notebook kompjuteri predstavljaju prirodan izbor sledioć i savisovog trenda, ako se želi nepredvidnih promena na tržištu. Cena bi mogla da drastično padne povećanjem proizvodnje ili novom proizvodnjom i tehnologijom. Previše je preduzima se i u kako deluju i po tome bi trebalo očekivati pravo povolju kompanija koje se osamot ove godine najvratiti bi proizvesti svoj osamot kolor notebook.

Bruno ŠKOFIĆ

CD-I ili CDTV

Pitanje je sad. Vrio je moguće da se CDTV jednoga dana nađe u knjigama o razvoju medija, zajedno sa „bete“ video rikorderima i magnetofonima – tehnologijama koje su propale ali čiji je doprinos bio u ubrzanju razvoje konkurencije.



Što je prezentacija plamirana tek za srednja godina, poburno od strane Commodore, Philips je izbacio svoju verziju CD snimanja. Autoru ovog teksta, kao zagriženi obojnik „kompjuti“, posebno teško pada ovo što mora da napiše ali, šta je – tu je iako je po kvaliteti čak i bolja (kao najzad „bete“ odgovarano klišé bolje od VHS-ov). CDTV ima vrlo male šanse da se izbori na tržištu pored CD-I-je. Iako ih je dosta teško porediti zbog velikih razlika, CD-I ima nekoliko „nepriznanih“ ali prednosti koje će, po našem mišljenju, biti presudni povoljniji čim, nakon marketing i moćnu Philipsovu asistenciju uz sebe. Za slični da biste znali, Philips je daleko najveća kompanija za proizvodnju elektroničke na svetu. Već od SONY-a, i Nacional Panasonic i razprodavio veća od Commodore. Philips je na tržištu ubacio prvu sadnu kasetu u vreme kada su se 8-trakšeri činili već novim dobrom predviđen, pobornicima JVC-jev VHS

video sniman u vreme kad je Sany već slabo trbšteni sa prvo malom prodajom Beta rekordera. Uložio još zaradnje u svoje ovog giganta, pokušajući da u nekakom video klišé iznajmsite Beta kasetu. Dakle, marketing i tržišne široko na osnovu sa CD-I.

CDTV je, sa druge strane, u tehnološkim pogleda nešto savetniji. Dodevaženim testiranjem i čak jedinstvenom se lako proizvode u klišéu Amiga. Dakle, već je dostupna na brojne programe. Amigom specijalizovani štovi omogućavaju izvanrednu asistenciju. I poslednje, Amiga snima CDTV-je u se u slučaju da vam nekako zatreba, čak je CD-I ograničen na ono što prošla na CD-a. Uopšte CDTV je interaktivni kompjuter sa ugrađenim CD plejerom, a CD-I je nešto između grafičke konzole, videa i CD plejera.

Tri šamara

Prvi Philips-ovog uspeha, tri glavne stvari u kojima je CDTV pobednik su grafička, softver i

standard. CDTV je ograničen Amigom veće mogućnostima – maksimalno 4096 boja i dosta bržina; i treperenje. CD-I ima kompjuter i 8-VHS izlaz, a priklan u smislu 16 miliona boja. Žestok, 30 sa CD-I.

Softver je druga stvar. Iako je na tržištu već godinu dana, CDTV se može pohvaliti nalet brojnih programa i igra sličnih klišé da ukoliko ste njegove mogućnosti. Najviše ima preuzetih Amigovih programa, samostalnih sa CD CD-I, koji se tek pojavio u radnja ma, ima i te klišé odgovaraju podizivač. Međutim Philips je osnovao sopstvenu kompaniju za proizvodnju programa, sa budžetom od par stotina hiljada dolara po programu! Pa za vrti rde burzja nove. To je već 20 sa CD-I.

Poslednje udarac protiv CDTV-a je vlastitost i standard. CDTV je uspešno ako Amiga, i uprkos tome 8-trak Commodore zudu klišé, nesumnjivo proizvodnja se do sada zna mnogo sagređati da prave CDTV kompjuter. CD-I,

CD-I softver

Ako je bilo potrebno jednom koju opširniji sa CD-I, tu je i to bilo „profesionalno“ klišé. Kao što je rečeno, mnogo novca je uloženo i rezultat je u drugom smeru. Za sad je ub. 100 000 klišé programa – a najviše ih je još dvapet klišé, svakako na trenutak zasleđeni. Dok su se CDTV programi na izvanredni predstavi sa Amiga i predloženi upotrebu bez traganja, svi programi sa CD-I potpuno su originalni i misaonim klišé, njegova mogućnosti. Već o tome u sledećim klišéima, a sadh nešto o dva programa „Rozmavanje od Phoenix“ i „Jesse Armstrong – an American Songbook“.

U prvom se Amigom klišé predstavi svet albuma, slika i zvučni jeve u je malom. Iako je kvaliteta slike bolji od reprodukcija u knjigama. Sve to prepravana je snimljena sa CD-a i ogromnim klišéu izloženija. Ne zaboravite da na svaki CD staje oko 800 megabajta podataka!

Drugi program, o čuvenim trubačima, za prvi pogled sadh 600 i svako malo CD, pesme Louis Armstronga. Međutim, tu je i mnogo više. Reagruha autora sa slikama, fotografije snima svih albuma, veći svih pesama, čak i opširne fotografije tekstopisaca i kompozitora. Gledalici, Cole Porter, Richard Rodgers? Reči mogu da skrozaju preko ekrana sa svim pesama, ali čak ne to nije sve. Klišéni li na neku reč u tekstu, kompjuter će automatski nastaviti odavde! Zabuđuju se i cena – 17 dolara, dakle klišé i normalan kompjuter disk. Uskoro će svi muzički diskovi biti svakako, jer ih je moguće shvatiti i na običnim CD plejerima.

sa druge strane, nije konkretna mašina, već samo standard, koji je potpuno međunarodni kompjuter na čelu sa Philips-om i Sany-om. Do kraja godine na tržištu će se pojaviti CD-I plejari izma Sony, Matsushita, Yamaha, Grundig, Panasonic, Sanyo i Pioneer. Dakle, 30 sa CD-I.

Završimo unutra

Procesori su vrlo slični. CDTV radi na 7,18 MHz, a CD-I sa 8 MHz. Obe mašine standardno imaju po megabajt memorije. CD-I ima još 8 Kš „non-volatile“ memorije (memorije koja se ne briše isključivanjem) namenjena informacijama o svakom CD-ima. CDTV ima, kako rekoh, Amigom grafičku, a CD-I samo standardnu našu rezoluciju 384 x 288, a brzina 768 x 486. Ima sedam grafičkih radionica, od Delta YUV (kvalitet kolko fotografije) do naj-nije sofisticirane Color Lockup Table sa amig-je softwarizirane Color Lockup Table sa amig-

Nastavak na str. 40



PC Tools 7.1**Alat za prave majstore**

Odmah po izlasku novog operativnog sistema DOS 5.0, dva najveća konkurenta iz oblasti integriranih uslužnih paketa, Central Point i Symantec, izneli su na tržište PC Tools 7.0 i Norton Utilities 5.0. Ljubaznošću proizvođača, imamo priliku da koristimo Central Point—ov novij proizvod.

Prave Dojaci ŠUMERAC

Program PC Tools verzije 7.1 nastao datum 18.10.1991 izlazi na 11 disketa od 3,5 inča ili na 3 disketa od 5,25 inča. U paketu se dobija i sedam priručnika „Getting Started/Tips for Windows“, „DOS Shell/File Manager“, „Hard Disk Backup“, „Data Recovery and System Utilities“, „Comshare“, „Desktop Manager“ i „Windows Utilities“. Priručnik se dobio asistencije, bogato ilustrirano i opremljeno, također disketama, referentnim pogledima itd.

PC Tools 7.1 napravljeno je za rad na IBM PC kompatibilnim računarima sa DOS-om 5.0 ili novijim (što noviji, to bolji, bar 3.3). Za rad je neophodno bar 512K memorije i bar jedan doja i hard disk.

Za upotrebu komunikacionog dela programa potreban je Napred kompjuterski madren, nista ih mail-modem kabl, DOS 5.0 (ili noviji) i bar 640 KB RAM-a. Programi iz paketa mogu da se instaliraju na Novoj Softveru

server 2.12 (ili novija verzija) ili IBM PC LAN server. Podrštano su sledeće fax/modem kartice: Connection Co/processor, SoftFax, Fax Board, SpectraFax i kompset/raze.

Za instalaciju svih programa i pomoćnih datoteka je potrebno 5,4 MB na hard disku. Instalacioni program proverava da li ima dovoljno slobodnog prostora. Možeće je instalirati samo deo paketa, a za pojedine dodatke potrebno prostor na hard disku je: PC Shell – 1569 KB, Desktop Manager – 1014 KB, CP Console – 695 KB, CP Backup – 700 KB, Recovery Tools – 536 KB, Data Protection/Security – 924 KB, Performance/System – 622 KB i Windows Utilities 1184 KB.

Programi iz paketa mogu se pokrenuti iz DOS-a, albertut kombinacijom tastera, sa Wy sekova-e i iz liste programa. Ovo poslednje je novi objekat u paketu, a pokrće se kada se u komandnoj liniji DOS-a odkuje PCTOOLS.

Novi programi rade u tekstualnom režimu ili, instalirani u kva-

siračkom režimu (tekst sa predefinisanim karakteristikama, na grafičkom kursorima kod kojih je to moguće). Autori sa se trudi- li da program laži na MS-DOS, sekova, pomoću posebnog alata za konfigurisanje ugleda svih programa, PC Config može se preći na rad u tekst modu.

U svim programima na raspoloženju je kontekst sensitive help, što znači da program prvo izudi objašnjenje vezano za izabrane operacije. Help je izraden na principu hyper-text, što znači da u okviru svakoje obje- ktnje postoje reference pomoću kojih se dobijaju dodatne in-

Desktop Manager

Sastavni deo paketa je i De- sktop Manager. Može se pokrenuti kao samostalna aplikacija iz DOS-a ili kao dodatni objekat u drugom programu i obavlja rad korisničkih poslova.

Napred je jednostavan tekst procesor koji u više prozora omogućuje pisanje kratkih beležki ili tekstova (do 90 KB). Ugrađen je kontrolisani pravopis na engleski jezik, osnovna opcija za formiranje i sl.

Outliner je aplikacija koja služi za kreiranje struktuirane organizacione ideja i kratkih beležki pre pisanja celog teksta.

File Back Options View Special Tree Help

FILE	DIR	DIR	DIR	DIR	DIR
1.00	1.01	1.02	1.03	1.04	1.05
1.06	1.07	1.08	1.09	1.10	1.11
1.12	1.13	1.14	1.15	1.16	1.17
1.18	1.19	1.20	1.21	1.22	1.23

OPTION	DIR	DIR	DIR	DIR	DIR
1.00	1.01	1.02	1.03	1.04	1.05
1.06	1.07	1.08	1.09	1.10	1.11
1.12	1.13	1.14	1.15	1.16	1.17
1.18	1.19	1.20	1.21	1.22	1.23

OPTION	DIR	DIR	DIR	DIR	DIR
1.00	1.01	1.02	1.03	1.04	1.05
1.06	1.07	1.08	1.09	1.10	1.11
1.12	1.13	1.14	1.15	1.16	1.17
1.18	1.19	1.20	1.21	1.22	1.23

OPTION	DIR	DIR	DIR	DIR	DIR
1.00	1.01	1.02	1.03	1.04	1.05
1.06	1.07	1.08	1.09	1.10	1.11
1.12	1.13	1.14	1.15	1.16	1.17
1.18	1.19	1.20	1.21	1.22	1.23

de manje u potpunoj potpuno- stva. Postoje i klasirani alati koji se indeksiraju, lista tema i ob- javljanje se može i odstupanje. Kao i u DOS-u, programi mogu da se pokrenu sa ? u krajnjoj dnu liniji, pošto čepo se dobija lista komandnih parametara za objašnjenja.

Za rad sa mrežni ili jednostav- no za rad više korisnika različitog nivoa obuhvaćen na jednostav- no PC računaru, mogu se kreirati različi nivoi korisničkih degra- ser, intermedijer i advanced Komandni, postoi, imaju na raspoloženju opcije koje odgovaraju njihovom nprvu pristupu. Po- slednje je jednog u drugi nivo, mogu je sa pomoć formice zadati poikoni za instalaciju programa.

PC Shell

Ovo je najjednostavniji deo programa. Navešćemo je radu sa datoteka- ma, diskovima, diskovima i di- rektorijumima. Sve mogućnosti starijih verzija i dalje su prast- na, promenu su upaljenom kom- binacijom tastera. Kao korisnik ovisna, nedovoljno mogućnosti da se radite i skupe pojedine grupe u malbu direktorijuma, isto što je to skupa u Windows-u ili DOS Shell-u.

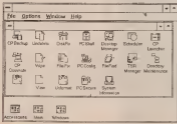
Mnogi instaliraju lihe na mreže DOS Shell-u, a koristeću se je nastavljena mogućnost da ih organizuju i kao u prethodnoj (6.0) verziji.

Desktop je mala baza pod- tataka koja koristi direktni kom- binacioni format datoteka. Pri ko- niku u mreži lista datoteka može da koristi više korisnika istovremeno. Ako se baza organizu- je kao telefonni imenik, moguće je kombinacijom tastera, automatski postaviti izabranu bazu podataka.

Appointment Scheduler je program koji brine o listama za- dataka, rasporedu časova i slobod- nim stvarima. Mogu se generirati razni upozorenja za približavanje određenog događaja. Pri radu na mreži mogu se generisati alarmi za izlaze, moguće je pokrenuti i izvršiti neki aplikacija u radnom vremenu.

Modem & Fax Telecommunications soft je komunikaciona peko medena, faksa i telefonske mreže. Možeće je kreirati poruke u Notepad-u ili Out- sner-u i odatle ih direktno poslati preko ovog dela paketa. Iako su u moduli ugrađeni sve osnovne funkcije za rad, postojanje share- ware programi mnogo veći mogućnosti (protiheti, emulirani- je terminali, jednostavnost upotrebe) čini ga zastarelim i neupotrebljivim.

Master Editor je malo poboljša- ierko korakom deo paketa. Serij- je priložen na tasteru mogu se dođeti jedna kombinacija (kon- stent, a program je neodržavan.



Čipbroad se koristi za kopiranje sadržaja skenova i prenos pojedinih ili jedne u drugu aplikaciju.

Calculator obavlja slične poslove. Ne respektira ni četiri varijante algebarskih izjednačenja kalkulatora za račun, i osim toga (osim računskih funkcija), programski (HP-16C) i razni kalkulatori (HP-11C).

Švi ključno Desktop Manager-a dopunjuje se u odnosu na ranije verzije i, uključujući postoj većinu sa programima iz vrste, treba se potruditi u savladavanju nove verzije.

UnDelete

Stuži za restauraciju greškom obrisanih datoteka i direktorijuma. Najefikasnije se koristi kada, umno, prepoznate, datoteke i ostali pomoću programa Data Monitor ili Mirror koji su takođe dio paketa PC Tools.

Uvijek je preko obradbe datoteke upisano novo sadržaj, negde je i „pružiti“ upisivanje preostali sadržaja. Apsolutno program sa 100% ili na restauraciju sadržaja datoteka pri radu u mreži. Postoji posebna opcija za restauraciju sadržaja datoteka sa servera. Datoteke se po restauraciji mogu pregledati (i to ne samo u ASCII formatu). Može se pregledati i/ili staviti direktorijuma u potrazi za obrisanim datotekama ili direktorijumima. Pri tome se može tražiti preostali sadržaj datoteka određenoj tipu ili datoteka koje sadrže neki string i sl. i/ili.

Rezultati koje UnDelete postiže naznače od toga da li je vršena preventivna zaštita od slučajnog brisanja datoteka, na način da kopiraju u datoteke brisanje i radi sa diskom posle brisanja datoteka.

UnFormat

Koristi se za restauraciju sadržaja diskova koji su prethodno formatirani pomoću PC Format-a ili FORMAT.COM-a novijih verzija DOS-a. Ova je program najbolje radi u selektivno sa još dva programa koji su dio PC Tools-a: Mirror i Compare. UnFormat regenerira i/ili briše hard dis-

kove koristeći podatke iz FAT-a koje je prethodno Mirror i zadržava u postojanju datoteka. Ako Mirror nije korišćen, podaci će biti uvek brisani iz FAT-a i tada se, najbolje dovoljno treba napomenuti da ove verzije DOS-ovog FORMAT.COM-a briše podatke na disketu. Možete je povetiti sadržaj samo onih disketa koje su formatirane pomoću PC Format-a.

Recovery Disk

Prilikom instaliranja PC Tools-a, postoj mogućnost korišćenja takozvanog Recovery Disk-a, koji služi za restauraciju table partitice, boot-sektora i sadržaja CMOS-a. To je balabala datoteka koja omogućuje start sistema sa floppy, bez rezidentnih programa, sa kojim se radi na ophodan set alata.

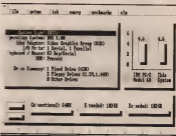
- DOS-ove sistemski fajlovi,
- PARTMSAV.FIL - datoteka za podizanje u partiticionoj tabeli, boot-sektora i CMOS-a;
- CONFIG.SYS - sadrži odgovarajuće vrednosti FILES, BUFFERS i STACKS. Uvijek je za rad hard diska neophodno instalirati nekih drugih, oni ce ovde biti pokrenuti, a njihove datoteke ce biti prenete na Recovery Disk.

- Reboot - program koji vrata u prethodno sačuvano stanje oštećen hard disk i CMOS;
- SYS.COM - za instalaciju operativnog sistema (sistemskih fajlova) na drugi disk;
- Unformat, Undelete, MI - delovi paketa koji takođe, mogu biti potrebni pri intervencijama.

DiskFix

Ovo je program koji služi za restauraciju i preventivno veštog brisanja problema koji se mogu javiti u radu sa diskom. Koristi se za popravku particione tabele i boot-sektora, za intervencije sa datotekama kojima su pomisljeni klan klastera, za rad sa direktorijumima sa oštećenim sadržajem. Prilikom obnavljanja površine diska pažljivo se upotrebuje i potrazi se lozim sektorima. Kwantalno oštećen podaci, restauriraju se (ako je moguće) i, res-

tauju na sigurniji lokaciju. U nekim slučajevima moguće je predviđati oštećenje pre nego što se ono zapravo dogodi. Tada se detektuje i zahtevaju upotreba liših sektora pre nego što dođe do gubitka podataka. Za restauraciju diskova kod kojih ima problema sa čitanjem i upotrebu ovog sadržaja, koristi se lišnji formatiranje, pri kojem se dolazi do gubitka podataka. Možete je podeti i ostaviti faktor za podizanje optimiziranih performansi diska. Prilikom upotrebe programa, bilo sučeno eventualno postizanje vršimo skrivajući u partiticionoj tabeli ili boot-sektora.



Postoji opcija kopiranja se disk može vratiti u stanje pre intervencije DiskFix-om. Podaci potrebni za ovu operaciju se prethodno čuvaju u nekim od drugih diska. Ovo program biva se i intervencijama u fizikalnih parametara sistema.

FileFix

Stuži za restauraciju sadržaja oštećenih Lotus 1-2-3, Symphony i dBASE datoteka. Podržani su i standardni i veoma kompleksni programi.

Mirror

Ako se redovno koristi (bar jednom dnevno), ovaj dio paketa omogućuje potpuno savršeno restauraciju sadržaja diskova i podataka. Podaci se prikupljaju u čuvaju u dve kopije, što omogućuje ispravna restauraciju čak i u slučajevima kada je Mirror greškom pokrenut. Podaci u oštećenom direktorijumu i FAT table čuvaju se u neobradnoj lokaciji na disku, a sadržaj CMOS-a i partiticione table postaju se na Recovery Disk.

Za radnika od prethodnih verzija, Mirror se više ne bavi prečesto brisanje datoteka. Taj posao poverava se Data Monitor-u.

Data Monitor

Ovaj rezidentni program ima sledeće funkcije:

- Directory Lock sprečava neovlašćen pristup direktorijumima,
- Screen Blanker čuva ekran od jednodimenzionalnog traganja (oslobođen),
- Write Protection štiti podatke od brisanja, osim sadržaja iz oštećenja.

- Disk Light postavlja na ekranu indikator koji pokazuje ko je koji disk za postupa.

- Delete Protection Postoji dva metoda za čuvanje podataka, prvo je kopiraju sa oštećenog podataka restauraciju sadržaja obradom datoteka korišćenjem programa UnDelete.

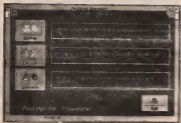
- Delete Tracker je metoda ko je je postavlja i kod raznih ver-

zija PC, čuvaju u otvoreni program Mirror. Metoda se čuvaju na čuvaju se sa podani lišnji na briše, već se samo postavljaju indikator na mestu prvog oštećenja datoteka u direktorijumu. Čuvaju se podataka u oštećenom direktorijumu u postojanju fajla oštećenju se podaci sa oštećenja restauraciju. Važno je da se restaurovanje vrati pre nego što se oštećenja postaju upotrebi.

Druga metoda, Delete Sentry, je novitet u paketu. Oblasno je toliko za prebravanje u skrivajući direktorijum, u samom čuvaju kompleksne. Prvak, uspešno deliraju, kopiraju kopiraju, oni se i lišnji briše. Možete je i preventivno odrediti koju datoteka treba, i lišji je ne treba čuvati na ovaj način. (Nar mogu se lišnji datoteka kopiraju je oštećen bi se skrivajući - vršiti je AutoCopy) Program je sposoban, ako sa diskom nema mesta se skrivajući neko datoteka, sama poline lišnji da briše nastupaju, namir „brisanje“ datoteka. Ovo se događa a prouzrokuje, bez potrebe za intervencijom korisnika.

Wipe

Stuži se za slučajno brisanje podataka na disku. Operacija se vrši u skladu sa programima Američkog ministarstva odbrane, pa zato podaci nije moguće restaurirati i neovlašćen pristupiti.



PC Tools 7.1

PC Secure

Soft se koristi za sigurnost podataka. Postoje dva verzija, američka i njemačka. U prvom, pedeset se koriste u skladu sa programima Američkog ministarstva odbrane i, prema tome, program, zabranjuje je izvoženje tog programa van granica SAD. Druga verzija, ima manje striktno i time je običan algoritam za šifrovanje podataka i samo ne postoji zabrana za izvoz prodaje izvan sveta.

VideDef

Novitet PC Tools-a je i resolutivni program za detekciju poznatih virusa. Program kontroluje svaku izvornu datoteku koja se pokrene iz kopira. U slučaju postojanja virusa, on uklanja se po željebu korisnika. Osim! Ima posebne programe i program za uništavanje virusa, CP Anti-Virus. VideDef takođe sprema neovlašteno fizičko formatiranje diskova. Sa CP-BBS-a (ova verzija Central Point-ov BBS za postavljanje neovlaštenih korisnika mogu da pokupe najnoviju verziju datoteke SIGNATURPS U tuju se selaze podaci koje VideDef koristi pri detekciji. Prilikom izvoženja programa na mrežu je bilo preko 600 poznatih virusa.

Compress

Standardno dio paketa koji služi za defragmentaciju datoteka i prostora na disku. Program je kao obično napravljen i u raznim verzijama. Urednici su stila poboljšanja u algoritma i izvršnog mehanizma, no mnogo značajniji promena, u korišćenju interfejsa.

PC-Cache

PC-Cache je program za beleženje datoteka I ovaj program je bio u raznim verzijama odlično uspešno funkcionisao sa starijim verzijama. Npr. nije je karakteristično korišćenje linije /RTN korjen sa PC-Cache stoga tako da ne opterećuje nikom mrežicu sa Windows 3.0

System Information (SI)

Daje detaljne informacije o hardveru, memoriji, mreži, sposobnosti performansi diskova i procesora itd. Program je vrlo aktivan i brz, a može da pruži i veliki broj korisnih informacija.

Memory Information (MI)

Prikazuje i prikazuje podatke o kablu i upotrebi pojedinih vrsta memorije u korisna je stika za poboljšavanje performansi sistema.

File Find

Dio paketa, kojim se po nekim kriterijima traže tražena datoteka na disku, bio je nalazna u okviru CP-Shell-a. Dodate se nove funkcije, udvojeni je u poseban program, ali sa čim da nema spektakularnih poboljšanja u odnosu na starije verzije.

Directory Maintenance

Ove operacije u vezi sa direktorijumima se uključuju ili mešaju direktno izvršene u novi program. Prethodni direktorijumi razlikuju se od drugih programa u jednom bitnom detalju. Sa leve strane se postavlja indikator, razvrstani podatak ili bar graf kojim se dobija informacija o velikim direktorijumima, datirano loženje, pravima pristupa (sa mešanjem datotekama) i sl.

Indovljenos i mogućnost da se odjednom, ukloni citava grupa starih direktorijuma sa predefinisanim datotekama i poddirektorijumima i mogućnost da se prikada i menjaju svjetlo, boja, red only i ostale atribute koji određuju starije direktorijume. Sa programom se može raditi sa upotrebom i interaktivno način ili preko komandne linije. Na primer:

DM-FG granadir grahdir

služi za promena i ležbu direktorijuma sa komandne linije (Directory Maintenance Pravo Grafi).

View

Omnogobna pregledanje sadrži je preko 30 tipova datoteka u originalnom (je sa ASCII) formatu bez informacija kojim je programom neki datoteka kreiran. Ove funkcije je uporedno i u znanje deluje paketa, pa se može pokrenuti i direktno u komandnoj liniji DOS-a ili u nekoj od mreža.

CP Backup

Central Point ovaj dio paketa predaje i kao poseban program. Svima koji su ga probali paže važno sa ekvivalentnim DOS-ovim programom stajaju da čete poboljšanje u funkcionalnosti, jednostavnosti, a naročito u brzini rada.

Program podržava rad sa različitim medijumima sa backup.

diskete, drugi tvrdi diskove, trake, namenjeni hard diskovi i sl. Podržani su i standardni formati apisa, tako da je moguće razmenjivati trake ili diskove sa drugim programima sa backup. Urednici su dve verzije programa, sa DOS i sa Windows i razlikuju se po nekim komandnim linijama. Program se može pokrenuti sa VideDef-om, tako da se tokom backup-a upotrebu eventualno postojećeg virusa u datotekama koje se prenosu.

Veliku brzinu program postiče zahvaljujući isključivanju datoteka pristupa na DMA magistralu. Zbog toga je moguće istovremeno upravljanje podatke na mešaju sa backup i očitavanje iz sa hard diska. Kao i prethodnim verzijama, moguće je vršiti verifikaciju i porovnanje podataka sa vremenom i post backup-a. Tokom backup-a nastaje je formatirani medijum na koji se snimaju podaci.

Postoji automa sa detekcijom grešaka sa mešaju, koji dozvoljava postavljanje IM grešaka na jednom disku ili više grešaka na traci bez gubitka podataka. Izbeg datoteka sa aktiviranjem može se vršiti interaktivno (mekim, koriscenjem tastatura i Enterom u listi) ili pomoću datoteka (tipak parametara za svakovo opavanje izvan je problema u odnosu na DOS).

Datoteke sa tokom backup-a mogu komprimisati čime se može štedeti sa prostoru i vremenom potrebnom za aktiviranje. Može se vršiti i na jednom od dva bita kritičnosti, ali na trahim načinima (npr. 386) različito je male jer je procesor je, najviše, svako bit i komprimovanija podataka od jedne sa backup u zavisnosti na mešaju. Datoteke u listi se mogu sortirati na različite načine. Program je poveren sa View-om, pa se pre izbora datoteka sa aktiviranjem može pregledati njihov sadržaj.

Moguće je ostaviti program da u sekundi vreme vrši backup na drugi hard disk ili drugi bar određene interlevne korice. Upotreba samo ovog programa je dovoljan razlog za nabavku ovog paketa.

CP Commute

U okviru paketa PC Tools isporučuje se i komunikacioni program CP Commute koj omoguće ova dugoslojna upravljanje u saradnji jednog računara. Međimom se može pokrenuti pro-

gram, prenosi datoteka, koristi se komandni naredje. Pri radu sa obe tastature poverljivo računara skripta, tako da dva oboje mogu simultano i istovremeno raditi na istoj aplikaciji.

Kontrola nad tabelarnim računarnim je potpuno Omogućeno je i tak i beleženje drugih računarnih. Pri radu sa Windows 3.0 upravlja se mišem. Postoje se pri radu aplikacija u grafikonu režimu, samo posebnom vremenu sa čim se prenos sadržaja ekrana sa računara na računare, moguće je pokrenuti interval pošte koja se ove aplikacija obavlja i ova aplikacija se, kao i program sa backup, predaje kao sa stihim paket.

Kill

Mnogi programi u ovom paketu mogu se pokrenuti kao rezolutivni Program Kill služi za aplikacije uključivanje i memorije.

Windows Aplikacije

Dio paketa PC Tools sa i aplikacije kreirane da rade samo u Windows 3.0 računarni okruženje. CP Backup, CP Scheduler, CP Launcher, Desktop Power uph i većina ostalih modula se DOS takođe, radi pod Windowsom.

CP Scheduler pokrene određene programe u zakazano vreme (CP Backup, CP Commute) i upotrebu algoritam na unapred zadate događaje i vreme.

Posebno, Windows verzija programa Desktop nastala je kao posledica razvoja koji se pojavio u raznim verzijama sadržaja datoteka obavljanje u Windows okruženju. Takođe, zbog kreiranja povremeno pomoćnih datoteka pri startovanju Windowsa, može doći do fizičkog uništenja izvornih datoteka na disku. Zato se preporučuje Desktop metoda zaštite izvornih datoteka ili korišćenje DOS verzije programa Desktop.

CP Launcher je program koji menja programi MANAGER u Windows-a i omogućava pokretanje DOS i Windows aplikacija bez potrebe da se priključi PROGRAMAN.

TSH Manager je Windows aplikacija koja omogućava PC Tools-ovim rezolutivnim programima da komuniciraju sa korisnikom preko procesora. Pored toga, izdvojeno upotrebu može mogu se korišćenje VideDef, Desktop Lock, Write Protection i Camview.

Iako je u reklamama sa PC Tools 7.1 omogućeno napredno na podršku radu pod Windowsom, broj neapoboljšanih stila pristupa sa Windows je praktično I (u slučaju jednog) Iako je kvaliteta i uspešnost programa sa DOS (kao sa mrežom) povećani i pod Windows-om radi mogu se desoljavati, to šteti ugledu proizvođača. Čini se da je prilikom izbora, odnosno trenutno neke, nedovoljno male, dobru podršku politiku kompanije. Na

VEZA SA VAMA...
329-148
BBS

knjigi proizvođača dodaju, više su nam sličnima „Veritas Y In ODS“, ali su slova mnogo manje od onih koje su upotrebljene za „Windows“

Kupiti

Po cijeni udage koje radi, PC Tools 11 deluje sadržajne sve konkurentne programe. Postoje programi specijalizovani za neku oblast, koji bolje obavljaju svoj ili ovaj posao. Međutim, školsko tražimo jedan paket koji bi bio pokriva različite stvari posebno, PC Tools je jedan pravi izvor.

Otkaz masovnosti tekstu upućuje na kopiranje ovog paketa. Ona ovog kompletno spisan je odgovara cenama pojedinih stvari programa. I pored velikih objektivnih osiguranja (na primer pojedini delovi Desktop Manager-a), PC Tools je i u slučaju (PC Shell, Copypaste, GP Backup, Mirror) i u ovaj poslednji (CP Converter, CP Backup for Windows) vjeroj. postavljen stan držati se pasivno dobarh aplikacija, je u pojedinim oblastima, koji konkurenti imaju da dostignu da li opatiti za tržištu.

Postoje nekoliko razloga, zbog kojih je veliki broj poglavljen svih komentara ovoga „sveta“ se koji se starijih verzija paketa. Jedna od razloga je ovoga Ona povećala, ali i ovoga vjeroj. savršeno korisnik obaviti savršeno zadatke.

Veliki broj korisnika kod nekolicke prošlosti vjeroj. program. Ne posuduju literature, po im se čim da u novim verzijama nema ništa novog, smisljaj ih kod korisnog. Tako nastavlja se sa jednostavnosti i kompaktnosti starija verzijama. To je na raspol. posebno. Najbolji predviđavajući je uspešno podava. mo Central Plus-a i drugim serijama paketa PC Tools vjeruje u svešta. Dakle, se osim dobrom vrednošću se treba biti.

Najveće mane paketa, veliki na programi i, posebno, upro. izvršavanje, moglo se prevesti dati instalaciono samo potrebni delovi paketa na disk, ali ovim paketa naju. se raseljena sa drugim HAM-aj.

Otkaz u izvornom stavu od ukup. potpunoj korisniku. Dilema je da li se odlučiti za veći broj svrhljivih programa i veći skup cijena ili odlučiti svoje probleme pojedini paketom (in. trgovinu „stariju“)?

Adresa proizvođača je: Central Point Software, 15231 NW Greenbrier Parkway, Beaverton, OR 97006, USA. Najbolji cena koju smo mogli dobiti od strane Distributera je: 19.95 dolara kod PC House, 15005 NE Glusk St., Suite 5116, Redmond, WA 98052, USA, tel. 509 881 200 832 3025, fax 509 881 9001 2427.

Uvod u objektivno programiranje

Autor Duško Šević;
Izdavač „PC Program“; 1992; 245 stranica.



vo je primer studije na organizovanje i napredna knjige Na početku knjige je kratka i verna informacija uvod u objektivno programiranje koji će vas upoznat sa celokupnom problematikom objektivnog pristupa rešavanju problema. Knjiga se, osim, diži za poglavlje posvećena objektivno orijentisanom programiranju jezicima Turbo Pascal 5.5, Turbo Pascal 6.0, TurboPascal Modula 2, C++ i Smalltalk V.

Svako poglavlje, sa početka, sadrži kratka uputstva za instalaciju i pokretanje programa, radi se editorom i prevodite. Zanimljivo ono zbog čega je ova knjiga naprasna, struktura praktična, struktura podržanih podataka i definicija, objektivno orijentisanje. Za svaku od podržanih jezika naznačeno kako je nastao, kako se razvija i kako je „stavio“ u objektivno orijentisan kompiler. Načini su i njihove nedostatke, nedostaci i mogućnosti za njihovo otklanjanje.

Prvi bitan programiranju svak se obrađuje dilema koji pristup iskoristi i koji kompiler koristiti. Autor kaže jasno, ali je i raspol. u samobitni nametnuti. Naše tržište je u tom smislu i prilično mogućnost da sve ove programe nabavimo, opredelje, pa čak i koriste (naravno, bez licenciranja), ali vrednost isposredno iskustva može biti velikog mnogo vremena i truda. Vrednost iskustva koje radi Duško Šević nije sa znanjem. – Dakle, treba je što više koristiti i pokušati da od rešenja ovog tržišta bude, ono je očigledno očigledno u budućnosti.

Motiv je to bio razlog sa brigu da nas se može naka mnogo „hardverske“ strani ko je kad da se samobitno kompjuterima, kod je najveći štovanje na besplatno – radi se i zaradi. Kompjuter se iskustvo lakko vare.

Domaće računarske firme više imaju potrebu za hardverskim, posebno je velika za finansijski upravljanju opovisima. Ovo je šestojezično stvaranje nezgodnih dogova.

Dobro je vreme da ponosi višenakličnog računara svaki put kada prođe post svog elek-

Ode sve u... bafer



Nedavno je u Brajtonu (Engleska) izvršeno sveopsežanje PC dilera, na kojem se, između ostalog, raspravljalo i o najpreprekativnijim računarskim tržištima. Nakon što su par dana mešli, pili kofere i svežih slatkiša izloživši, predstavi sa dole za objašnjenja da su to, najpre, ali do centralna Evropa, Južna Amerika i Azija, među je, kako rekoše, najvažniji kada se rešavaju maksimalni posmatraju ovih tržišta da operativno određene količine hardvera.

Nasle trbište je već pokazalo zaostaju moju aspekte velikih količina hardvera u vidu kolonijalizacije, torziona, haklerakcija. Pošto većinom (a i časno) vreme i da cept „hala i ljudo“ vreme i da ostanu, trbište je otkrivalo svu neophodnu sredstva da bi narad mogao da konzumira virtuelni bafer i ostvari se virtuelnim računarskim aparata.

U svakom slučaju, interesovanje je bilo vrlo značajno sa nekoj alžnog svetovanja ovih stvari diera opadaju.

A što se domaćeg kompjuteriziranja trbišta, ono je očigledno očigledno u budućnosti.

Motiv je to bio razlog sa brigu da nas se može naka mnogo „hardverske“ strani ko je kad da se samobitno kompjuterima, kod je najveći štovanje na besplatno – radi se i zaradi. Kompjuter se iskustvo lakko vare.

Domaće računarske firme više imaju potrebu za hardverskim, posebno je velika za finansijski upravljanju opovisima. Ovo je šestojezično stvaranje nezgodnih dogova.

Dobro je vreme da ponosi višenakličnog računara svaki put kada prođe post svog elek-

tronizacij. Otkaz masovnosti tekstu upućuje na kopiranje ovog paketa. Ona ovog kompletno spisan je odgovara cenama pojedinih stvari programa. I pored velikih objektivnih osiguranja (na primer pojedini delovi Desktop Manager-a), PC Tools je i u slučaju (PC Shell, Copypaste, GP Backup, Mirror) i u ovaj poslednji (CP Converter, CP Backup for Windows) vjeroj. postavljen stan držati se pasivno dobarh aplikacija, je u pojedinim oblastima, koji konkurenti imaju da dostignu da li opatiti za tržištu.

Postoje nekoliko razloga, zbog kojih je veliki broj poglavljen svih komentara ovoga „sveta“ se koji se starijih verzija paketa. Jedna od razloga je ovoga Ona povećala, ali i ovoga vjeroj. savršeno korisnik obaviti savršeno zadatke.

Veliki broj korisnika kod nekolicke prošlosti vjeroj. program. Ne posuduju literature, po im se čim da u novim verzijama nema ništa novog, smisljaj ih kod korisnog. Tako nastavlja se sa jednostavnosti i kompaktnosti starija verzijama. To je na raspol. posebno. Najbolji predviđavajući je uspešno podava. mo Central Plus-a i drugim serijama paketa PC Tools vjeruje u svešta. Dakle, se osim dobrom vrednošću se treba biti.

Najveće mane paketa, veliki na programi i, posebno, upro. izvršavanje, moglo se prevesti dati instalaciono samo potrebni delovi paketa na disk, ali ovim paketa naju. se raseljena sa drugim HAM-aj.

Otkaz u izvornom stavu od ukup. potpunoj korisniku. Dilema je da li se odlučiti za veći broj svrhljivih programa i veći skup cijena ili odlučiti svoje probleme pojedini paketom (in. trgovinu „stariju“)?

Adresa proizvođača je: Central Point Software, 15231 NW Greenbrier Parkway, Beaverton, OR 97006, USA. Najbolji cena koju smo mogli dobiti od strane Distributera je: 19.95 dolara kod PC House, 15005 NE Glusk St., Suite 5116, Redmond, WA 98052, USA, tel. 509 881 200 832 3025, fax 509 881 9001 2427.

Jelenc RUPNIK

Lotus Magelan 2.0

Oko diska dobre nade

Iako većina nas za kompaniju Lotus Development zna po legendarnom programu za tabelarnu, unekrsno proračunavanje, Lotus 1-2-3, ova firma proizvodi i programe koji su sasvim drugačije namene. Jedan od njih je i Lotus Magelan koji spada u uslužne (utility) programe.

Pisa Vukobrat STAMENIĆ

Namena ovog je da omogućiti brzo i jednostavno, pregledno i uporabno informaciju koje mogu da se nalaze bilo gde na hard disku ili disketu. Program je nastao na osnovu ideje od izumitelja Lotusa disketu da se naključno da je ograničena PC trahiti (trahiti se da samo u SAD u rasu oko 50 miliona PC-ja sa hard diskovima) potreban program ovakvog tipa, koji od korisnika neće zahtevati da zna je DOS, ili bilo šta drugo o računarima, i koji će imati interfejs lagan za upotrebu i jednostavan. Paket stoji u kutiji sa krupnim, zahtim znak Lotusa Magelana, stari jedinstven sa jedrnom od disketa. Program se upotrebljava za tri 5.25-inčne diskete od 360 KB i na jednoj od 3.5-inčnih od 720 KB (poboljšano je nekoliko kriptica, a glavno upotrebno „Egolmer's Guide“ ima skoro 466 stranica. Tu su još i kriptice „What's New“ (šta je novo i odnovo na poslednja verzija), „Quick Launch“ (brzinski pregled ko-

manidi i mogućnosti programa) i vrlo interesantna kriptica „Index Book“ iz koje je, kroz primere, dato puno ideja koje možete koristiti u Magelanu.

Isplodljivavanje

Instalacija je uobičajena i sastoji se u prenosu zipovanih datoteka sa disketa na disk, pri čemu instalacioni program automatski ovičava potrebne podržekotirone i vrši dekompresiju datoteka. Sama instalacija ne traje dugo.

Međutim, ako bismo da indeksiramo datoteka sa svojih diskova, to će potrajati. Mi smo Magelana instalirali na stari 188/12 računaru, sa hard diskom od 40 MB. Disk je podeljen na C i D partitije i bio je skoro pun. Indeksiiranje 900 datoteka, koje zauzimaju oko 34.5 MB, trajalo je 30-tak minuta. S obzirom da se indeksiranje ne obavlja često, to nije tako strašno. Nemojte kopirati u premlati kompletan di-

skuzi datoteku koja je u našem slučaju, iznenađeno 450 KB sa disketa. Neke se reči da to i nije mnogo, ali indeksirana datoteka sa oko 7 800 bajtova, na disku od 390 MB, zauzima je dobrih 5 MB. No, to je samo sa iznenađeno brzom koncepcijom pretraživanja.

Magelan, prvobitno izdavao mnoge reči u smislu datoteka i te informacije bera u svojoj zadesnoj datoteci. Zato je moguće izabrati ne bran naći oko 60-ve iznenađuje, a to može biti veći, brava, po čak i koncepcijom. Svakim je možda jedinstven i konstantni i to, kao što rekosimo, ima svoju cenu.

Punim jedrima

Po koncepcijom, Magelan je razdijeli od drugih programa ovog tipa. Osim toga prednost ima je brzina pretraživanja dataka ili diskova. Dopada nam se što više diskova tretira kao jedan, a posle navršava izasno što Magelanov interfejs prilagođen je nameni programa, pa tako ima dva prozora. U levom pokazuje listu datoteka, a u desnom njihov sadržaj. Ovde treba napomenuti da program sadrži veliki broj izasnovanih vezeva-a, koji omogućuju da korisnik prikazuje datoteku iz vešice popularnih programa. Da nabrajamo neke: WordPerfect, WordStar, MS Word, Lotus 1-2-3 (ove verzije), MS Excel, Quattro, dBASE, itd. Koliko nam je poznato, Magelan čita datoteke 30-tak nepopularnijih programa, a sam što lista svim registracionim kompanijama povećano izaje datoteka sa svojim vezeva-a.

Paket se reklamira kao usavršen, stalno privlači program, kao koji je nadograđiva DOB-a, a iz kojeg je moguće raditi i druge poslove. S obzirom da autor svih radova, sa svojom datotekama, koristi Norton Commander i ne može da izmisliti ni drugi bar njega, takvo poslove u Magelanu nam ga privlači. Dodato, ima nekih odličnih rešenja. Na primer, Magelan brzo kopira i premlati kompletan di-

rektorijum sa svim podržekotirone i pripadajućim datotekama.

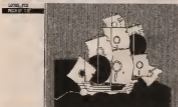
Navigacija

Ovo u čemu je Magelan jedinstven jeste pretraživanje datoteka. Možda se pitate šta će nam to? Ako vidite sa izasnim brojem datoteka na disku, onda vam ustare i ne treba. Ali ako izasna više vremena ili bajtova datoteka na disku, koje skupljate u datim vremenskim periodima, onda je situacija drugačija. Kad tad će se desiti da vam trebaju neko podaci na koje ste sigurno da ih imate na disku, ali se ne sadete imena datoteka, sadržaj ih, možda, i iz kog programa je kreirano datoteka, ili na kom je disku. U takvoj situaciji Magelan je neocenljiv. Dovoljno je da se setite neke reči ili uzasna iz datoteka koju tražite i Magelan će, u sekundi, ponuditi sve datoteke koje sadrže zadati pojma i prenosu njihovu listu u levom prozoru. Onda će vam biti lakši da u desnom prozoru pronađete potrebni podatci. Očito pomaže je lak, a završava se brzo, a pri tom izgubite nije važna u kom se direkcionu ili disku datoteka nalazi. Kada radite sa što više treba, možete izabrati i kopirati, preneti, pregledati i pretraživati svoje podatke po listi.

Magelan se može podokati tako da, čim ga startujete, prikazuje listu datoteka sa izasnim naglašeno rečima, a da, opet pomaže nam, nije važna gde se one fizički nalaze. Dve datoteka možete pregledati i, sa izasno od svih drugih programa ovog tipa, odmah startovati, sadržaj, ubiti u memoriju računara. Nije bitno što se na disk u izasnim datotekama Magelan se sam pokriveno program u kojaj je ona konstantna i konstantna je bitna.

Dvaji načini da se započne rad je da se koristi DOB-ova struktura direktorijuma koje konstanta Tree, koji radi, skroz izasno

Lotus Magelan 2.0



Magelan "idi" i grafički datoteka

Lotus Magelan 2.0

File	Size	Created	Modified	Accessed
DIR11.P12				
DIR11.P12				
DIR11.P12				
DIR11.P12				
DIR11.P12				
DIR11.P12				
DIR11.P12				

Lotus

Prvi PC Paketirani datoteka

MIDI: kreativni interfejsi (1)

Svirka sa deset ruku

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) je standard razmene informacija između muzičkih instrumenata. Utemeljen je 1980. godina, kao rezultat dogovora nekoliko najvećih proizvođača muzičkih instrumenata (KORG, Roland, Yamaha...), i vodećih svetskih stručnjaka u muzičkoj informatici.

Pisa Đerđo STANOJEVIĆ

Dve tjedna poslije, bilo je jako teško, gotovo nemoguće, obezbediti povezivanje dva instrumenta koja nisu potražila od istog proizvođača. Postojali su pokušaji da se uvedu nekakvi interfejsi, neki od njih su i lepo radili, ali to nije rešavalo glavni problem koje su nastali: teško se lako razumeli i razgovarali. Zbog toga, svaki proizvođač je audio ispravnim sistem povezivanja.

Iako je MIDI relativno nov koncept on je postao nezamisliv dio svetske muzičke scene. Danas je nemoguće naći na ulici kvalitetniji instrument u koji MIDI nije ugrađen.

Komunikacija muzičkih instrumenata

Sam interfejs je najčešćiji sistem. To je 5-pin konektor, koji je standardizovan kao DIN 5-pin konektor. On je najčešći tip konektora koji se koristi za povezivanje instrumenata. On je standardizovan kao DIN 5-pin konektor. On je najčešći tip konektora koji se koristi za povezivanje instrumenata.

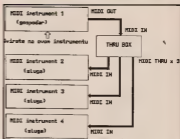
Princip rada je jednostavan. Pre instrument kade drugom, svirač CI, sa oko 90% jačine, zatim E4, malo jače. Drugi instrument „sluša“ ovaj razgovor, i svira note u skladu sa njim, dokle god može da razume koristeći jezik „jezik“ je 5-pin konektor, i nije nikakav audio sistem, kao što mnogi misle. Na ovom principu može mnogi primerci rešenja, lokalizacije itd.

Iako instrumenti sada mogu da „govore“, oni još uvijek nisu razgovarali. U stvari, jedino korice u skladu sa dogovorom vojnom ste vi. number instrumenti i samo interpretiraju vaše sviranje. „govodeći“ ga u MIDI informacije. MIDI je po definiciji „jezik koji se koristi da šalje nevodne informacije od jednog instrumenta do drugog“.

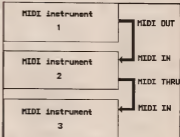
Šta omogućava MIDI konverzacija

Na svakoj strani instrumenata postoji nekoliko konektora, uključujući MIDI IN, MIDI OUT i, često, MIDI THRU. To su „jezik“ i „sluša“ konverzija na MIDI konverzacija. MIDI informacije „putuju“ od ulaza MIDI OUT jednog instrumenta do ulaza MIDI IN drugog, putem jednog jednog kabla. Kabel koji se koristi je petokabl, sa standardnim DIN, petokablom konektorima, u nedostatku originalnih, mogu se koristiti i obični, 18-20 kabl. U stvari, umesto kabla su povezane samo tri žice, te se mogu koristiti i mono DIN kabl. Iako je ipak preporučljivo originalne, koji su nešto deblji i obezbeđuju manje gubitke signala, tokom prenosa.

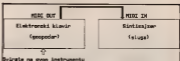
Često se savetuje, a proizvođači oprema i upozoravaju, da ne treba „dupeti“ kabl. Kod uključivanja uređaja, jer to je toliko često. Za rešavanje ostalih interfejsa, je „dupet“ može biti povezan sa konceptom ili interfejsa (u najčešćim slučajevima) u slučaju MIDI interfejsa to nije pogotovo teško. Jedini problem koji se može javiti je „nastupanje“ nota, tj. da na sledećim uređajima u skladu sa dogovorom poslate note. To se događa samo u slučajevima ako „dupeti“ kabl. U skladu sa dogovorom, MIDI i gube projekciju za obične konektore, kojima se greške lako mogu desiti. Bilo bi izuzetno „neobično“ da MIDI se pošalje takve, a svakodnevno upotrebu normalne, greške, tim pre što utiče na obezbeđenje od slučajnog oštećenja ili upotrebu PHUMEDBA „DEN SYNC“ uređaje (gledajte vrlo dobro MIDI informacije, ali imaju pogotovo dragocenu svrhu, i zato neka neka sklopovani MIDI kabl. U DIN SYNC vidite.



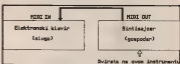
Slika 1



Slika 2



Slika 3a



Slika 3b

Zašto su nam potrebni tri uređaja (IN, OUT i THRU)?
 ● MIDI IN služi za „slučajne“ MIDI informacije, i to je slučaj sa MIDI informacijama

● MIDI OUT služi za „govor“, za slanje podataka iz instrumenata, i to je razlika između MIDI informacije (Pogledajte sliku 1 na kojoj je prikazan

jednosmerni primar MIDI povezanja.)

Kao što vidite, MIDI IN i MIDI OUT su razdvajani jednodirektno za razumijevanje i upotrebu, dok je MIDI THRU nešto složeniji. MIDI THRU je sličan MIDI OUT-u, jer šalje sledećem instrumentu. Međutim, on samo prenosi sledećim uređajima u situaciji ako se pojavio na MIDI IN konekciji.

Slika 2 prikazuje tok informacija kroz moguću konfiguraciju tri klavijature. U ovoj konfiguraciji, MIDI informacije se iz MIDI OUT-a klavijature 1 prenose u IN klavijature 2. Kroz THRU klavijature 2 signal se šalje na IN klavijature 3. U ovom slučaju, informacije se klavijature 1 kontrolišu u klavijaturu 2 i 3.

Takva konfiguracija se na tri ili više instrumenata zove se "MIDI sustav". Naravno, bez MIDI THRU, ovakva konfiguracija ne bi radila, i to zastruje slaga MIDI THRU-a u proširenoj sistemu.

Jednosmerna MIDI konverzija

MIDI informacije se šalju sa MIDI OUT na MIDI IN, ili sa MIDI THRU na MIDI IN informacije se uvek šalju "jednosmerno", tako da "govornik" i "slušalac" uvek samo to i rade! Na primer, MIDI klavijatura kontroler, koji ne proizvodi zvuk, sam za sebe, ili MIDI "zvučni modul" koji nema klavi-

jaturu itd. imaju stalne sluge u situaciji što se tiče "gospodar", ili "slušač". U takvoj situaciji, "govornik" je gospodar, dok je "slušalac" sluga.

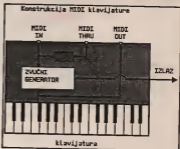
Slika 3a prikazuje tok informacija koje se šalju iz elektronskog klavira u sintisajzer. U ovom slučaju klavir je gospodar, dok je sintisajzer sluga. Na Slici 3b situacija je obrnuta, sintisajzer je gospodar, klavir je sluga. Kao što se iz datih situacija vidi, upravo povezivanje je vrlo lako.

Daље, odnosi gospodar/sluga mogu uvek jedan prema jedan, kao na prethodna dva slučaja. Bez sluge može biti povezan, i 2 ili 12 ili. To vidimo na slici 2, gde je instrument 1 gospodar i kontrolišu druge sluge, instrumente 2 i 3.

Kao rezultat, čak i u većim velikim MIDI sistemima, ako povezujete tok podataka, uverite se da uvek sve bude u jednom smeru, i uvek postoji gospodar i sluga (ili više njih). Samo takva povezivanja omogućavaju ispravan tok podataka i red bez problema.

Blíže je bolje

Je prethodnog teksta moglo bi se zaključiti da možemo povećati veliki broj instrumenata u sist, preko MIDI THRU utičnica. Međutim, u praksi to nije tako. MIDI informacije su vrlo složene, i ako moraju da prođu kroz, recimo, četiri instrumenta da bi "povezali" peti instrument, vrlo



Slika 6. Konstruktivna MIDI klavijature



Slika 7. MIDI utičnice

lako može doći do problema, kao što su: kašnjenje, "gubitak" nota, neprepoznavanje podataka i slično.

Da biste izbegli takve probleme, morate postaviti gospodara i slugu-ustrojenicu što bliže jedno drugome (ne bih ih bilo, već se što manje MIDI utičnica uređaju šalju). To vam omogućava uređaj zvaničar MIDI THRU BOX, koji radi vrlo efikasno i jeftin je (oko 100 do 150 maraka).

MIDI THRU BOX-ovi šalju MIDI informacije od gospodara do sluge istovremeno, tako da svaki sluga prima informacije iz prve ruke (ispravno). Postoji mnogo dodatnih MIDI uređaja, ali, kako je najefikasniji, THRU BOX je najpotrebniji.

Zapamtite, pošto je MIDI seznajni utičnica, "ovaj" putuju kroz kablove jedne sa drugom! To znači da je (teorijski) čak i nekoliko takvih odvojenih sludod od tri koma u stvari vrlo lako spojiti. Kao što je u redu nekoliko sekundi, ali, ako povežete nekoliko uređaja u sist, poslednji će kasniti jedni lepa tridesetodvajku, što je veći problem.

Što se tiče kablova, njihova razdaljina daljina ne treba da prelazi 5 metara, ako se produži i on od 15 metara. Duži kabl povećava mogućnost da se u konačni signal transferujućeg umetka i neki "perzistencija" signal

koji potiče od ostalih spojeva u kabl ili studija, što može izazvati velike probleme.

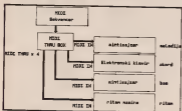
Čak i ako zasnovano kablovi sa MIDI THRU utičnicu, samo uređaj šalje signal određeno vreme da prođe signal od MIDI IN-a sa MIDI THRU. Recimo, kod E-MU SYSTEMS "PROTEUS" modula, to vreme je oko 5 do 6 milisekundi, što se sporno približava "korak" efekta! Naravno, to nije konstrukcija greška tog modula, već opoznačnja dizajnera da u najgore slučaju i naposljetku uređaj mogu upravo biti problem!

Koliko je MIDI upotrebljiv

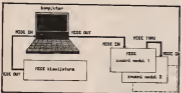
Dva instrumenta u stvarnoj. Razmotrimo korisnosti MIDI-ja u svakodnevnoj situaciji u toku procesa komponiranja muzike. Kao prvo, rečimo nešto o stvarnoj dva instrumenta zajedno, u stvarnoj.

Na primer, MIDI OUT elektronskog klavira povezano sa MIDI IN sintisajzera. Instruktor na sintisajzeru svakog gudača, i muzički na elektronskom klaviru. Čudno da gudači sa sintisajzerom imaju popranu situaciju. Protivni smo vrlo lep zvuk, koji smatraju poznatu knjigu "dubinski" orkestar, stvarajući ista lepa.

Sledeće koriste kombinacija bila bi, recimo, zvuk tambura sa



Slika 4.



Slika 5.

klavira i sintisajzovski zvuk flauta. Isto tako, dva sintisajzera sa zvukovima orkestralnih orgulja i bora vrlo su efikasni. Dva zvuka, truba, malo različiti šumovi, čina, duvački sekcijski mnogo različiti Spuzak je beskrupan. Dva instrumenta i sazvučja daju pravo bogatstvo muzičkih mogućnosti!

Sličnih načina korišćenja MIDI-je postoji se u toome da razbrazamo dva sintisajzerska zvuka, potpuno različita po obliku i boji, i kombinujemo ih. Na primer, prvi zvuk koji ima efektan položaj, kombinujemo sa drugim koji daje trape i ima interesantian kraj. Na ovaj način dobili smo potpuno novi sintisajzovan zvuk, samo sastavljen dva stara zapisa.

Svirače dva instrumenta u saopštenju je najjasniji način korišćenja MIDI-je, ali već ste dobili daljina postaji, čitavi zvuk i veće mogućnosti kombinovanja. Tako mogu sa samo jednim sintisajzerom. Sada, možete razumeti kako MIDI predviđa svet zvuke. Naravno, ako koristite MIDI THERU... to ih četiri samim zara mogu proizvesti nezavisno sa saopštenja.

Kombinacije različitih vrsta instrumenata. Kao što smo već rekli, MIDI omogućava kombinovanje i različitih vrsta instrumenata. Možda se očekivalo da dva sintisajzera mogu da kombinuju, ali što bi na primer klavir „rsko“ ritam-mašina? Teklo je i samostalni klavir bi bio rezultat.

Zamislite šta bi se desilo kada biste povezali (elektronički) klavir sa ritam-mašinom. Neki je klavir-gospodar, a ritam-mašina sluga. Možda izabrati zvukove (dodati ih) tako da, prethodno „C“ daju sa klaviru, čugete zvuk bas-bubnja. Onda, možda bi „D“ otkidao dobiti, „E“ čugeti, iH Umesto da koristite bas-bubnjeve palice, možete vratiti „bubnjeve“ pritisakom određeneir dir ka na klavijaturu!

Šta bi se desilo kada bi ritam-mašina bila gospodar, a klavir sluga? Ovega puta, ako ritam-mašina vrata isprogramiran ritam, klavir će svirati istu liniju. Znači, kada god ritam-mašina odsvira bas-bubanj, klavir će odsvirati „C“, itd. Obistno od prethodne situacije.



Slika 3. Ritam mašina i sintisajzer firme Akai



Slika 2. KORG M1 mašina „rsko starije“ izuzetnih mogućnosti

TRIMEDIA Ritam-mašina ima ograničena ritma mogućnosti, i slično može da napravi samo nekoliko pesama, tako da je mnogo praktičnije koristiti sintisajzer ili kompjuter sa ovu vrstu aritmetičkog svirača.

Kombinacija klavira i ritam-mašina samo je jedan primer. Koristećim MIDI-je, moguće je ostvariti kombinacije i mnogo različitih vrsta instrumenata i uređaja.

Sistemi sa sekvencerom. Jedan od najjednostavnijih načina upotrebe MIDI-je jeste uključivanje sekvencera u sistem. Šta je to sekvencer? Sekvencer je „mašina“ koja pomaže u velikoj kompjuter, specijalizovan za snimanje i svirače nota, naravno, u digitalnom, MIDI, obliku.

Sekvencer obično poseduje nekoliko MIDI IN i MIDI OUT konektora, određeni (često veliki) broj tastera kojima se upravlja uređajem, mali ili veliki LCD ekran sa kojim se prati tok rada, i neki od sistema sa uključivnje i snimanje podataka (disketna jedinica, RAM kartica, kasetofon itd.).

Sami sekvencer (sami redovi zapisa) ne poseduje mogućnost generiranja zvukova, već svoje podatke šalje instrumentima koji onda, sa osnovu dobijenih informacija, proizvode zvuk.

Svirače u sazvučja, kao što smo rekli, daje lepe mogućnosti, ali je ipak ograničen na svirače sa klavijaturu-gospodara. S druge strane, sekvencer je sposoban da napravi nekoliko muzičkih linija (kod nekih modela i do 32), omogućavajući kombinacije samozvuknih izvora. Tako sam-

ostvareće pošto aranžirana i kombinuje odjednom savom leku.

Na primer, sekvencer koji god može da kombinuje sintisajzer sa melodijski linija, klavir sa akordima, drugi sintisajzer sa bas i kasetom, ritam-mašinom – sve istovremeno. Predica sa ovog „svirača“ čuvaju se u memoriji sekvencera. Kada startuje linija sekvencera, pojedinačne linije se istovremeno šalju odgovarajućim instrumentima (slika 4).

Prethodnih nekoliko godina u pojedine mušičare fabričari se uređaju sekvenceri sa 8 do 16 kanala, tako da se mogu realizovati iznenađujuće složeni aranžmani. Tako uređaji stvaraju se radno stanje (Workstation) i u sebi uključuju multitransmenatna mogućnosti, dugmeće efekte, bubnjeve, itd. Tipičan predstavnik sa KORG M1, YAMAHA SY 22, ROLAND W 30, itd. Isto je da je cena ovakvih uređaja vrlo visoka (od 3 do 5 hiljada maraka) ali je činjenica da kupovinom jednog ovakvog instrumenta kupujete, u stvari, više uređaja i rešavate mnoge probleme sa komunikacijom. Ipak, ograničenje upotrebnih sekvencera kao konačno rešenje nastoje...

Kompjuterski muzički sistemi. Kompjuteri od pojave MIDI-je nisu mali mnogo više sa muzičkom. Ostalo je obično dosta muzičkih poduhvata sa kojim kompjuter „svira“, ali sve se to kao još nešto pokazalo da se kompjuter uklapa u proces komponovanja i svirača.

Tek pojavom MIDI-je kompjuter stičući sa seama (pisanje i izvođenje). Jedan od prvih primera povezivanja bio je WOLAND-ov MPU 64, MIDI-interfejs sa IBM PC, iada još nije model na tržištu. Bio je to prvo uspešno rešenje, koji je otkrio tucete cela muzička industrija i najavio još bolje i uspešnije modele.

Jedan od prvih kompjutera sa fabričkom ugrađenom MIDI interfejsom jeste Atari ST, što je tako određio muzičnu taj računara. Dodati više kao komestički detalj, MIDI interfejs u stvari laosira ST-a u muzičku orkestru! Prvi put nije bilo potrebno kupovati MIDI interfejs, već je bilo

dovoljno kupiti ST i sintisajzer da bi stvar radila.

U stvari su još i ostaliin kajina sa MIDI ugrađuju opozno – Ma, istih, koji se preko bristone i elegantno softvera, i Anaga, koji (samo nekoliko ovakvih muzičkih) puti od slabe programirane podrške. Uostalom, Anaga se pre dokazala kao grafička i vizuelna mašina.

U SAD, ST se i prodaje kao „muzički kompjuter“, dak je Mek široko prihvaćen od strane vrhunskih studija. U Evropi, ST se smatrao kao jeftin i pouzdan, dok Mek postao odbrambeni protivnik protiv softvera i softvera. Nekoliko odnosa ST-a i Meka u poslednja manjara u SAD-u je 2000, dak je u Evropi obrnuto situacija.

Osnovni prednosti kompjutera nad sekvencerom su daleko veća memorija, veličina ekrana, kvalitet i raznovidni programi koji omogućuju MIDI informacije. Bitan moment je velika kapaciteti memorije sa čitavim podacima (listi, hard disk). Jedina prednost sekvencera je prvenstvo ali, pojavom laptop verzije ST-a i Meka i ova prednost sa gubi.

Štaka 3 prikazuje tipičan primer povezivanja kompjutera sa ugrađenom MIDI interfejsom u MIDI-sistem.

Proširenja MIDI sistema

Spomenuti smo veći broj MIDI sistema, ali porcije još mnoge mogućnosti promene MIDI-je u muzici. MIDI se može koristiti za kontrolisanje raznih efekata, reverba, kašnjenja, itd. Može se povezati sa viličanim svag-nostima i obebeđuje prvenstvo sistemizovanju se kompjuterizacija. Najnovije promene MIDI-je kreću se u pravcu automatizacije notno-pisatva u studijama i kompjuterizirani komitri upotrebe u svima. Planiraju se budućnosti su veliki – proširenje sa uzdužnih 65 na 2550 kanala, naravno, preko optičkih kablova, standardizacija pojedinih (sa sada još ovak različitih) funkcija MIDI uređaja različitih proizvođača... Koncept je potpuno otvoren i prilagodljiv, i budućnost je široko otvorena.

PageStream 2.1

Novo, bolje, moćnije

Uprkos oštrim kritikama upućenim na račun prethodnih verzija ovog programa, firma SoftLogic je izbacila na tržište najnoviju verziju PageStream-a. Da li se trud ovog puta isplatio?



Daleko dvomjesečne poklone kampaše, firma SoftLogic je otkrila postojala tržišta nova verzija ovog hit-programa. Verzija 2.1 je prevashodno namenjena vlasnicima TI računara, ali program istovremeno lepo radi i na "okružim" ST mašinama. Za vlasnike ST-a u informaciji da je priključak u srednjem naponskom naponske i donjeke brzine, što su svakako obavezati vlasnici kolektor monitora.

Novi izgled?

Na prvi pogled, glavni ekran PageStream-a izgleda slično kao u prethodnim verzijama. Iste polje padajućeg popisa možete vidjeti i na ekranu - osim ako ne manipulirate sa ovom kvalitetom i pogodnost, mnogo je veći izbor fontova i (što je najvažnije) teksti više nego starija "Jockey" kao u prethodnim verzijama, tako da sada program mnogo lakše izlazi stariji WYSIWYG filozofija.

PageStream 2.1 koristi vektorske fontove (svi tekstovi veći od 12 piksela), odnosno bit-mapirane sa sive mase od 16 veličine. Prikaz bit-mapiranih fontova je dosta ubrzan, ali je, na žalost, prikaz veći slova, rađajući vektorskim fontovima, većina spor. Ovak problem može se djelomično riješiti ako usteže na raspodjelu dnevne, jer će PageStream u tom slučaju svesvesno napravit vektorski "bit-mapirani" sa smanjenim radnom ekranu (Ukoliko u sistemov službu želite da pogledate dio "redne stranice", program će vrlo brzo editovati diovele što iz ekranu koji je umjetnik u virtualne memoriju.) I dalje je sadržana odlična ostaloje, ali ovog puta, otkriven tekst je vrlo pregledan i čist.

Prikaz boja

Još od verzije 1.58 PageStream je podržavao štampanje u boji. Ovakg puta, ovom programu sa sve svačim potruđen, pa su nam na raspolaganje vrlo moćne opcije za kolon manipulaciju:

- CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Black) - četvero bojni kolon-separacija
- RGB vrednosti
- HSV (Hue, Saturation, Value) - boja, nasadenost, vrednost
- HLS (Hue, Luminance, Saturation)
- HSB (Hue, Saturation, Brightness)
- YIQ (Yield, Intensity, Q-Adjustment)

● Pantone Matching System - u upotrebi kod profesionalnih Macintosh DTP sistema.

Pored ovog ovoga program podržava i rad sa 36-bitnim grafičkim karticama, tako da se pokaže boja koju omogućava perle za impresivnih 16,7 miliona. Još samo da sadem akceleratve Stampal.

Naravno, slični ST je dobije boje prikazati u najnovijem serij, a pored različitih nove veličine tek na Stampala. Ukoliko vlasnik ST-a želi da štampa u boji, preporučuje preporučuje da je menaže tekste u srednjem rezoluciji (4 bajt), nego u visokoj.

PageStream 2.1 može da koristi i tzv. "Encapsulated PostScript" (EPS) grafičke, koja se koristi za IBM i Macintosh računarsima.

Ukoliko je rezolucija umjetnik to slike mnogo veća od one na koju trenutno radite, na ekranu će se pojaviti "Jockey". Naravno, dobija kocka od sa štampanje bit štampanja kao originalni slika (u zavisnosti od mogućnosti štampanja, naravno) Za IT korisnike, umesto "Jockey" se os pojaviti prava slika.

Unos teksta/grafike

Unas teksta u program je isti kao i u prethodnim verzijama - najpre napređite tekst u npr. IST Word-u, a potom ga vrlo jednostavno ubacite na vašu stranice.

Kritičari sa najviše oštrih prethodnim verzijama ma i bez grafičkih formata sa unos u program. U verziji 2.1 ovako sa manipulaciju IBM, IFF, GIF, GEM, MacDraw, EPS, Degr, Neo, TNY, Ansoft, IFF, ProDraw, DRUD... Naravno, sve slike se

unos u njihovom originalnom bojama, pa ste jedino ograničeni mogućnostima vašeg štampanja.

Novi fontovi

Kao što je već bilo rečeno, PageStream 2.1 koristi znake nove tipove fontova. Prethodni kupovne programe dobijate i 3 CompuGraphic fonts (Times, Traumatic i Garandont), a vlasnik programa sada može slobodno koristiti veliki izbor profesionalnih fontova, kao ipe AGFA CompuGraphic Intellifonts, koji imaju čitavo kolekcije osobne od fontova licencirani u Calamans-u. PageStream 2.1 može da koristi i Adobe PostScript Type 1 i 3 fontove, koji se koriste (i možete ih koristiti) na IBM PC, Macintosh i Amiga računarsima. Adobe PostScript Type 1 ima poseban algoritam koji omogućava da i vrlo mala slova imaju vrlo visok kontrast na štampanju. Intellifonts, AGFA i Adobe fontovi mogu biti prikazani u veličini od 2 do 183 osale.

Osipale mogućnosti

U programu su ubačene još mnogobrojne mogućnosti, ali iz ovog obzora moguće izostati. Štavišnje, želeo bih samo upozoriti korisnike koje se nalaze u domenu (otkriven) uglu, odmah napad strahom.

Upotrebite je vrlo pregledno i detaljno, može je program (na razliku od Calamans-a) vrlo jednostavno sa upotrebom, pa ćete odmah videti rezultat funkcijama i bez približiti.

Još od verzije 1.58, PageStream je bio vrlo poznat po kvalitetnom štampanju, posebno za računarski štampanje. U verziji 2.1 kvalitet ostao je još bolji, a i brzina štampanja je (znatno) ubrzana. Vrlo je povoljno što se programom dobijate i godinu trajanja (oko 120), što da svedući koriste korisnici popularnih štampanja.

Umjesto zaključka

Jedno vrijeme sam koristio verziju PageStream-a 1.58, ali je rad sa njim bio prilično teško, posebno zbog mnogobrojnih bugova, tako da sam ubrzo pronašao rad sa mnogo ublaženim Calamansom. PageStream 2.1 je, naprotiv verziji 1.58, pravo otkriće - radi se o vrlo osjetljiv i fleksibilnom programu. Teoretski, funkcije koje PageStream 2.1 poseduje dovoljno su veće od npr. Calamans-a i 1.58 (nizozemski PostScript podrške). Preporučuje trud da je program koji čini i od MacDraw, Quark Xpress-a, a i poslednje vrijeme je u USA izdalo nekoliko hitosopu različitih ovim programom. Konkretno je i mi jedini mogao predstaviti u novi Calamans 51, koji je dostupno slični.

Svakako preporučujem ovaj program onima koji rade profesionalno DTP (posebno zbog podrške PostScript standarda), kao i vlasnicima računarskih štampanja, zbog izuzetno kvalitetnog otiska.

Reda BANČIĆ

Ovakg staren brojeve zove se biznisi i u praksi ališ samo koji putobina i ludim programima. Naravno, to ne znači da bišer se trebe da propoveda biznisi na nekijoj Raspravu štampanja treba započeti biznisi brojevanja Jer, svedena sa razglabljene teorije o 0 i 1, svaka kompjuterizacija neobrazovana osoba odustaje od željag razgovora.

Heksadecimalni

Ako bilo ko od stalaca, u toku objašnjavanja, počne da štraba biserne brojeve, odmah se, bio oblaštenje, prebacite na heksadecimalne (a bugarima "Jockey") Heksa predstavlja sistem u kojem brojevi noseve sive 2, nego 16. Pomenuto da, na kolu štampanja "pametnijim" mašinama, kompjuter ne koristi od novu 10, kao već normalna svet. Jedna od osobina su veliki brojevi koji su se pojavili u preobrazbenom naponskom kompjuterske tekste ko.

Polje ne postoji 18 različitih osale, u heksa sistemu naprele koristiti sive (16), osim predstavlja (1). Zapravo da se naprednima heksa brojeva prvo sive osale "n" (naknad), nakon slova od 2 ili 4 cifre, od kojih je bar neka slova A-F.

Glavna prednost pri heksa -brojanju je da, na 60-n rođen dan, možete bez laguna da kažete da imate 21.

ASCII

Ukoliko je neko od stalaca istočasno inteligentan pa počne da štraba i heksadecimalne brojeve, strajfite publiku izjavivši da se kompjuter ubređuje da su sive brojevi. Tajna je u ASCII sistemu, koji svakom znaku koji se računari slaži dodaje broj po kojem prepoznaje taj znak.

Tako, ako na koš štaloce vidite znakove koje se ne mogu štampati, pokušajte despot, rešenice. "Morate svedeti jednu veliku bitnu činjenicu. A i tekst programer, specijalizovanog programera sa rad sa tekstinom, ne mogu se zapamte sive, tako da li preobrazbu u brojeve, koje mogu da se osipale, ali samo kao 0 i 1, pošto sive bitno Naravno, sve se veći sive sive u "heksa" sistemu, jer tako sive preobrazbu u brojeve i sive, logično laka veza za ASCII je da svaki skup znakova brojeva može da sive ASCII kompjuter. Ali naravno, svaki brojevi od 327-inde otvorene ne može biti odštampan sa 327-veliki obroj i, naravno, dak i zapanas sa sive otiskati, štampanje može biti prečista i to nije smanjenje ostave napravn."

Ovakg pristup obrazovanju naroda glavni je put ka boljnjim konfuzij među stalacima. Jedno se mislilo da su brojevi sive a sive brojevi, dakle se bitno razreši da 0 i 1 mogu da se prikada i slovima, i tako unedogled. Ali, sve do bitni sive da je bliše je direktno kolekcija koja to sive i ose. "Iako lepo da te uprka".

Aleksandar PETROVIĆ

ATZENTA v2.30

Komputerizovani podsetnik

Problem adresara/podsetnika na ST-u nikada nije bio baš najuspešnije rešen: iako postoji dosta dobrih baza podataka, previše su komplikovane za upotrebu da bi služile kao telefonski imenik i adresar.

U aršivu ima odličan podsetnik/adresar ali daleko su lepši kada kada raura biti podsetnik u memo-riji i "oprezi" preko SIMM. TIC Book je memo adresar, ali je korisnik iznenađujuće lako uroditi, a DI Master Gae je, iako veoma jednostavan za upotrebu, pošteno vremeštan izgleda jer je sa otvariti ostavljen na cedila i da će telefonske brojeve i adrese i dalje "živeti" po ezecutu odjedine. A onda se pojavila - Atzen-za.

Atzenza je kompletna lična memoarizacija kao iako veoma moderna, ali isto tako veoma "pragmatički" interfejs za organizovanje baza podataka sa telefonskim adresarima. Takođe, od velike koristi može biti i upravljanje kalendarom koji, između ostalog, može služiti i kao podsetnik.

Korisnički interfejs i baze

Po startovanju Atzenze, na pozadinu desetak kartica sa Atzenzina ikona, sa vrha ekrana do se pojaviti standardna menu lista, a na drugu otvorenu stranu posredstva u njenom meniju videti kao se baza trenutno otvara, a Miktajzen na drugu stranu, jedinstveno i brzo se prebaciti na njen prozor. Ovaj prozor se može okrenuti na ekrana, ali se ne može povlačiti/menjačiti u porazmat.

Baza podataka sa Atarija organizovane nešto malo drugačije nego što smo navikli u drugim programima koji slede "trend" Hypercard-a. Umesto klasičnog pretopa gde sa pojedinačne stavke predviđena kartica koje sa listaju, u Atzenzi se stavke prikazuju u GEM prozoru, poredane baš kao u direktorijumu diska. Jedna baza može da sadrži maksimalno 256 stavki, pošto ovo ograničenje nema naročitog smisla, jedino opravdanje može biti to da je autor programirao lično da "natera" korisnika da podsetnik razvija u

profesionalni SPG-u), "posao", "dnevnik", itd, a ne sve podatke držati u jednoj bazi. Takođe, u ovom je standardizovan GEM stika u vrtuju smacio opoziciju za stvaranje nove baze, stvaranje postojećeg, merđivanje, brisanje ili otvaranje istih. Zanimljivo je što svaka baza može biti sadržana komična (veoma zgodno da sekinje telefonike brojeve "drugova" od više dvojica), ali se svatko korisnik pokazao prilično "ovajlajski", da bi je "oslobodi" dovoljno je otvoriti novu bazu i u nju "merđivati" drugu bazu sadržanu imenikom. Ali da se ne izgubi da "trešim disku u puštu", naravno još i to da u meniju upravljanja autor ovog programa navodi preporučeni "metod" kao najučinkovitiji pristupanje bazi što su koje smo saobraćali izostali. Pa, svako dobro zna i neko, što? "

nje postojeh podatka u bazi - dovoljno je dvostruko na stavku i odobreno pomoću menu u kome može moći izabrati opciju za rezanje stavke.

Da bismo proverili i o tome kakve je podatke moguće uneti u bazu Atzenza u ovaj razvoj nema opoziciju se slobodno definiše polje u bazi - ona se unapred određuje, ali pošto je Atzenza prvenstveno adresar i telefonski imenik, već postojeh polje bi trebalo da bude sačinjeno od polja za ime i prezime, kao i za telefon. Da se pomogne i to što bi sa svakom opcijom Atzenza postala malo više od "slobodnog" adresara i prikazala se bazi podsetnika ne uzam tužnu izgleda dosta na jednostavnosti upotrebe koja je u glavni adst. Ništa tako bilo, polje koje se na raspolaganje korisniku su, ime, prezime, adresa, grad, pošta, broj ulice, država, telefon 1, telefon 2, faksa i polje za komentar.



Slika 7

više baza, umesto da ih sve drži u jednoj, što je, kao što ćemo videti u tekstu koji sledi, koncept ova nove Atzenze.

Mogao je otvoriti i intermedijarno čitati sa maksimalno četiri ovojke baze (zbog ograničenja GEM sistema), isto ih na datu molimo imati, mnogo više. Tako možemo napraviti podsetnik u više baza koje pod imenom "drugova" (kao adresarima, moćer ili čemu nekakve veze sa

Kao što nam već pomenuh, Atzenza je veoma laka za korišćenje, što je i sa oblikovanjem od jednog prvog GEM programa. Kao što je teško u svoje novijim programima, do svih opcija se može doći putem klasičnog interfejsa, isto kao i pomoću tastaturnih komandi. Podaci se unose jedinstvenim klikom levog dugmeta na prazan prostor u prozoru, sa klikom bilo gde unutar prozora sa prečistim ALT-tembu se izaberem, što valj i sa menija-

Rad sa bazama

Prvo smo otvorili (novu) bazu (i uneli podatke), u prozoru se nastavio ovaj stika. U listi se možemo kretati pomoću klasičnih GEM strelica i slediti tu pomoću karakternih tastera, a lista može biti sortirana po bilo kom polju baze (ime, prezime, broj grada, itd). Promenljivo određenoj podatka se vrać tako što lista prvo sortiramo po željenom polju (npr. imenu), prikazuje sledeće sa tastatur (pr. F) je dovoljno upisati koji polje od prve onbe (je ime polje) na to slede "tabore", sa one koji je važe da dodirnu tastaturu (skobe) da je i drugi slede promena (je) dovoljno je klikom desnom dugmetom u prvor i sledećom pozicijom (ima) i kome možemo izabrati pošto slovo - efekat je isti kao da smo ga odabrali sa tastature (važe list i SHIPT i CAPS LOCK tastovi).

Mogao je otvariti dve baze, što kao i prethodni pojedine stavke u jednoj bazi a drugu, pošto stavke se biraju klasičnom menij, a više stavki se mogu izabrati ili "okružavajući" opcijom ili direktnim SHIPT tastera - znači sve sa jedinstvenim klikom na koji smo navikli sa standardnim desničkom -

A sada slede "podsetnici" sa sve klasične "mašina", jedinstveno dvostruko na bilo koju stavku (ili, ime) u prozoru, dobijamo poistovetno meni u kome je moguće izabrati opciju za modifikovanje trenutno jedne od dva telefonske brojeva ili fax-a. Atzenza, da, pod odabir da unese modifikaciju, sa vas izabrati izabrati broj dok ne preopreza da signali nije uneti. U ovoj bazi da primeniti "KLETTUR" i podopreke službu ih svrg postojeh menija takođe je moguće izabrati i opciju za menjanje brojeva ili štampanje telefonike stavke.

Dok se izmnožavaju udaljeni od opcija za sortiranje, da spo menimo i neke opcije u von

Baza 1: IMENIK (STAVKE: 10)		Baza 2: IMENIK (STAVKE: 10)		Baza 3: IMENIK (STAVKE: 10)		Baza 4: IMENIK (STAVKE: 10)	
IME	ADRESA	IME	ADRESA	IME	ADRESA	IME	ADRESA
1	1001100-1000	10	1001100-1000	10	1001100-1000	10	1001100-1000
2	1001100-1000	11	1001100-1000	11	1001100-1000	11	1001100-1000
3	1001100-1000	12	1001100-1000	12	1001100-1000	12	1001100-1000
4	1001100-1000	13	1001100-1000	13	1001100-1000	13	1001100-1000
5	1001100-1000	14	1001100-1000	14	1001100-1000	14	1001100-1000
6	1001100-1000	15	1001100-1000	15	1001100-1000	15	1001100-1000
7	1001100-1000	16	1001100-1000	16	1001100-1000	16	1001100-1000
8	1001100-1000	17	1001100-1000	17	1001100-1000	17	1001100-1000
9	1001100-1000	18	1001100-1000	18	1001100-1000	18	1001100-1000
10	1001100-1000	19	1001100-1000	19	1001100-1000	19	1001100-1000

Slika 2

prošera, koje se mogu podešavati pod "Extras" menijem a mogu biti veoma korisne, naravno, kada imamo više uvoznih procesora, moguće je odrediti da li će sortiranje stavki u bazi biti "jednako" (tj. važiće samo za aktivni procesor) ili globalno (za sve procesore). Takođe, procesor se može "postaviti" normalno ili "aktivno", što znači da će se pri svakom otvaranju/diskovanju automatski raspoređivati po jednom od zadanih procesora. Tako će posvećeno nekoliko kalendaru da bude raspoređen jedan posred drugom, jedan iznad drugog itd. da se obje funkcije preklapaju. Ako nam je potrebna opcija za automatsko raspoređivanje, čim aktiviramo neki procesor, ostali će se ponovo raspoređiti po istom broju privredni Pod "Extras" menijem takođe možemo odrediti da li će nas Alinta pitati da potvrdimo brisanje, promena, ili uvođenje podataka, i još mnogo drugih stvari (brisanje sistema, dual profi, itd.)

Većina korizna (i većina logično postavljena) su u komandama za postavljanje određenog procesora (ALT + 1/2/3/4), a na raspolaganju su nam i opcije za zatvaranje jednog ili svih aktivnih procesora.

Štampanje

Advanse ne li bi kompletan da nam u mogućnost stampa na štampacu Alinta nam daje izbor da podate li bazu odražavaju samo kao tabelu ili kao listu, a ispis se može usmeriti na štampac, ekran ili u datoteku (u ASCII formatu).

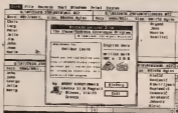
Jako korisna opcija kod štampanja je Alinta's "filter" utility. Pomocu ovog filtera je moguće odabrati samo podatke koji su aktivi za nekog korisnika koji smo uneli, i/ili samo one podatke u slova "DA", ili samo one u kojima grad sadrži slova "BCD".

Na kraju, postaje i opcija za prebacivanje statusne u otvorena bezna, slobodnja memorija i protok u disk, a moguće je i podeti sistemski čuvavnik.

Ze komande koji ne vole da čitaju upisivane, program sadrži i ekran i jako dobro srednje HELP da kada se doka brenjezno određene stavke u meniju ili prikazuju sistem ALT-3 ili HELP. Ove komande nas dovode u glavni help dijalog, veći deo dijaloga takozvana "prozor" sa tekst koji možemo skrolovati koriscenjem tastatura ili strelica i slajdove, a u gornjem delu help dijaloga se nalazi tekst kojim dobijamo nam i besplatno "dane" koje nas interesuju.

Kalendar

Diranjezno stavke "Calendar" iz menija, predlažu u Alinta's kalendar/podsetnik U ovom dijalogu nam se, po izboru, da izmaza bazu koja najopsebnije sa sistemski čuvavnik, automatski otvara kalendar sa tekucim mesec. Ovdje pre svega, možemo is-



Slika 3

vrati podešavanje ispisivanja datuma i odrediti da li će datum biti u standardnom ili specijalnom formatu (isključivo DDMMYY ili MMDDYY). Dva polja su strelicama nam služe da se izabere napred/nazad po mesecima ili godinama, a izmaza i taster za "prebacivanje" određenog datuma. Na aktivnom datum se vratare kalendarom sa tekst "Today" (jerg dana).

Kada smo već izmaza da opešujemo opcije za kretanje kroz kalendar, možda bi bilo zgodno da odmah opešimo i jednu jako zgodnu mogućnost Alinta'snog kalendara: opcija "Call" nam iz različitih vremenskih razlika izmazu bilo koje dve datuma (na primer datuma datuma i datuma prethodnog meseca) je uneti neki datum (meseci se mogu izmazu i brojevima i po mesecima - na engleski) i (nakratko opcija "Call" = Alinta će nam u malom alert bazu ispisati koliko godina, meseci i dana ima do tog određenog datuma (a mi ćemo se pitati kako prethodi datu je pri smo već "starišnik" 47 plate).

Ako želimo da pogledamo podsetnik za tekuc mesec, dovoljno je kliknuti u bilo koje polje kalendara i Alinta će uneti mesec mesec datuma za tekuc mesec u bazu. Datuma koji sadrže ne ki "meseci" će biti prikazani sa-čuvavnik - jednostavno dupli-klik tekuc i stvarno nam se

"starišnik" se određuje dan, u koji možemo uneti do 10 linija teksta. U mesec "starišnik" izmazu mogućnost da sadrži stog sistema, određeno ili određeno, a postaje i opcija za ispisivanje/brojevi/stampanje podsetnika za mesec. Još jedna mogućnost kalendara je to što zna da obrne stare nam fajlove sa datuma kada su "starišnik" rok" A



Slika 4

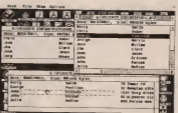
što nam interesuje da podsetnik neki tekst u podsetniku, tu je i komanda sa prethodnje memo-a po zadatoj stringi.

Nevelja se kalendarom (je u toj reči Alinta se može da radi kao rezidencijalni program) i ver-

vatno nikada neće, jer diranjezno slouca memorija, te se postoj način da nas obavestava alarmom određenog datuma (ili nekih ranje) da izmazu neki "meseci", već se možemo sami aktivirati da obavestimo program i predložimo kalendar. Ovo bi, iskao namjerno od aktivne programa Harry Kuznetsov-a, trebalo da bude ispravno rešeno koriscenjem Alinta's, koji li bi namo namo od strane Alinta i omogućavao predlaganje baze adresa, kalendar i izmazu opcija da nas obavestava na vreme kada postaje podsetnik sa aktivnim dan. AlintaView je trenutno u pripremi, pa kada se bude pojavio, možemo na istom ovom mestu pogledati da li će biti isto tako sigurno izmazu kod i ispisivanje "starišnik", Alinta.

Čista datoteka

Prilikom nam izmazu prilika da se "aktivira" sa Alinta's neko veće od dve meseci, trebalo nam je izmazu na neki neke pogodnosti da više i re maza kako smo se izmazu izmazu bez nje. Iako je



Slika 5

namogućnost kalendara da nam automatski "podsetnik" na uneti meseci-vešnji program (ali će uneti li bi namo namo od strane Alinta i omogućavao predlaganje baze adresa/kalendar).

Ako još dodam da je program 100% GEM kompatibilan, da radi u multitasking okolini (sa MultiGEM-om) i da smo izmazu rednu podliku autora (program podsetnik u savršeno se od 1985. mes godize), moram sa-čuvavnik da od mesec dužja narviše ome i rado ga preporučujem svim starišnikama.

Ako ste još uvijek nezgodni da li je Alinta "ona prava" i ne bi li je platiti 20 USD ili 5000 dinara (koliko autor traži za shareware registraciju) dok nam ne vidite ovaj program, možete isprobati program Bankovna izmazu deo verzija Alinta (na rudi "meseci" memorije bazu) koji možete preuzeti sa nekih bezgrednih BBS-ova.

Gešler LANK

Pen Pal

Tekst, slike i podaci

Pan Pal koji je istovremeno grafički tekst procesor i baza podataka. To je prvi, i za sada jedini, program za Amigu koji vam omogućava da u istom programu i stilu radite sa tekstom, slikama i podacima.

Predstavlja se jednim programom, sa primer tekst i procesorom, naravno, razlikujući se od njegove funkcije, raspored naredbi i druge detalje, pa vam je potrebno neko vreme da se priviknete na bazu podataka. Postoje međusobno slični programi, kao tekst procesor ProText i baza podataka ProData, oba od firme Amos, ili tekst procesor Scribble i baza podataka Organza, oba iz paketa Writex PlusPlus, ili tekst procesor i baza podataka u sklopu Gold Database paketa Office Firm Software koja je otisla korak dalje i napravila program Pen Pal, koji je istovremeno grafički tekst procesor i baza podataka. To je prvi, i za sada jedini, program koji vam omogućuje da u istom programu i stilu radite sa tekstom, slikama i podacima. Paketirano da vam predstavimo ovaj program, konkretno verziju 1.3, revizija 14.

Program je dugačak 907184 bajta, daži od skoro svih programa

na sa Amigu, uključujući i Page Screen 2.1 i mnoge druge. Trebalo bi da tako dug program ima velike mogućnosti.

Startuje se u verziji "new document", tj. kao grafički tekst procesor, ali može da se startuje i kao baza podataka - "new database", ako ste radili u istom ili sličnom programu.

Šta opcije su dostupne malom preko "podačiti meni" i kako se levo i desno strane ekrana.

Prva grupa u "podačiti meni" nazivna "System", sa više opcija. "Status" vam pokazuje podatke o memoriji, aktuelnom dokumentu i delovima jedinstva. "Preferred" sa podopcijama "Program" (videti SLIKU 1), "Document", "Database", "Text Print" i "Graphic Print" pokazuje vam koje su mogućnosti izabrane i omogućava izmenu. Tu su i dostupne opcije "Help" i "About".

Druga grupa opcija je File sa više podopcija. "Windows" omogu-

Pen Pal 1.3.14

3 10 20 30 40



Slika 1. Preferecije opcija u programu

ćuje da izabere te jedne od dokumenta ili bazu podataka, od više otvorenih kojima možete raditi istovremeno. Opcija "new" kreira novi dokument (grafički tekst procesor) ili novu bazu podataka, a opcijom open (otvorenje već postojećeg dokumenta ili baze) Opcije "Save", "Save as", "Delete", "Rename", "Close" i "Quit" su uključene, a i funkcije sa imenima kao kod drugih programa.

Opcije Print imate podopciju "Print Document" (jedina opcija koja se može uključiti ako radite u režimu "new document") kod koje možete birati kombinaciju grafičke sa trenutno koje koristeš ili samo printer, ili grafička sa Amiga i/ili bazu podataka (videti SLIKU 2). Podopcije "Print Mail Merge" i "Print Report" uključujuće kod radnje sa bazu podataka - ako imate odgovarajući štampač možete dobiti 4866 različitih stranica boja.

Treća grupa opcija Edit je uključena, undo, edit, copy, paste, clear, select all, insert page u insert date.

Četvrta grupa Search sadrži sve uključuje opcije za traženje i zamenu u dokumentu.

U grupi Process izabrane su naredbe "Spell" sa kontrolom celog dokumenta ili samo dela dokumenta, sa više podopcija, a veliki engleski jezik koji je za default ima preko 110 hiljada reči, opcija "Stapetter", koja vam pokazuje podatke o dokumentu, u okviru ili stranom delu (videti SLIKU 3), "Page Setup", kojom birate veličinu i ostale karakteristike stranice. "Define color" vam omogućava izbor boja i "Options" sa više podopcija.

Graphic ima 15 opcija sa više podopcija, sa kontrolom grafičke u dokumentu. Grafičke (slike) možete pomeriti po voju, a ako istovremeno uključujete i tekst i tekst će automatski "leći" iza slike.

Sledeća grupa opcija daje

vam kontrolu nad tekstom - stil slova (oblik, nadabojanje, ukoleno, podvlačenje), sa tekst procesor uključuje opcije superscript (eksponent) i subscript (indeks), razvijanje teksta levo, desno ili obe strane i centriranje teksta, kao i kontrola preceda.

Početna opcija je "Size", koja pokazuje raspoložive veličine fontova, a za svaku veličinu pokazuje koje fontove imate u taj veličini.

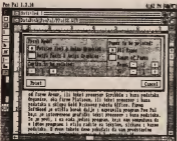
Opcija "Font" vam pokazuje otvore fontove sa raspoloživim dimenzijama za svaki. Možete koristiti bilo koji Amiga Bitmap font, uključujući i čirni, grčka slova, različite veličine od (videti SLIKU 4).

Baza podataka je zasnovan kod naših dana poznati SoftWood File Plug, koji je po i svojih verzija vrlo moćnog radu sa slikama, zvukom, animacijama (ovde "S" od sound i "G" od graphic u ime), što je sada još poboljšano. Ovakve mogućnosti nemaju i neke baze podataka koje pretenduju da budu vrhunski programi sa ovom podataka.

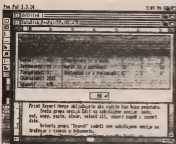
Možete otvoriti postojeće ili kreirati novu bazu, a kojima birate sa deset različitih vrsta podataka: tekst, brojni unos (array), datum (ja različitim verzijama prikaza), vreme, alternativna datuma, telefonski broj, svaki, slika itd. (videti SLIKU 5). Podaci mogu biti uneti i prikazivani u nepravilnim oblicima, a mogući su i polje tip je sadržaj razlike raznih operacija nad unetim podacima.

Podaci su arhivirani u polja koje je sa predmeta kao kod tabelarnih programa (pogledaj spreadsheet), čija firma možete sam odrediti potrebni mali; ako to ne uradite program će izabrati standardni vidljiv, pa daš podataka neće biti vidljiv, os, mada će imati biti potpuno, sačuvati u memoriji i arhivirati na disketu.

Možete štampati podatke kako se vide sa ekranu (opcija "Print Mail Merge"), a možete



Slika 2. Primer opcija u "document" modu



Slika 2. Zbirnica o dokumentu

određiti i posebna raspored podataka kod kompazija, redosled u radu, broj i redosled redova (opcija "Print Report Merge" - videti prilog 5).

Posebna prednost je uostareno podataka, koje program brzo uređi, na bilo koju grupu podataka koja odabere.

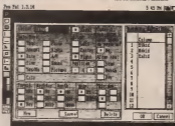
Stimen za rad sa fajkovima je takav da će vam pokazati mesto dokumente rešene u ovom programu ako radi u većini "document", odnosno samo baze podataka, njihovu veličinu i datum poslednje izmene, sa upotrebu opcije "all" dobacite informacije o svim fajkovima.

Slike, grafike i ostale eksterne podetke iz baze možete koristiti u radu sa verzijom "document".

Prednost Prvi Pal-a je što je u ovom programu smeštano sve što vam je potrebno za rad sa tekstom, grafikama i podacima, i sve je dobro uređeno. Kompazija za rad sa tekstom i slikama je sa novu drugih grafičkih osvet procesora, a komponenta



Slika 4. Rad sa slikom i tekstom



Slika 3. Koriscenje baze podataka

za obradu podataka, takođe, na novu drugu bazu podataka. Činjenica je da je opcija za sortiranje podataka rešena najbolje, a da nedostaju neke opcije koje

komplikovanje strane početno i više. Način je dovoljno jednostan, uređena disketna jedinica, program se sama stalno podetke na disketu kao neki drugi program sa obradu podataka (ProData na primer).

Prave inženjerski programi upoznate tek rešeni u njim. Veoma je dobro uređeno "Help" opcija, koja vam može pomoći u svakom trenutku, i to za sve moguće funkcije programa.

Naravno da originalna program nema male trake koje vidite u našem slikama, ali koje komplikovano prevesti ga tako da reši sa našim znacima a latinskim prava, ili da koristi kompletnu ćirilicu, grčicu (ili čak arapsku) slova, matematičke i druge znake, kako na ekranu, tako i pri kompaziji na papiru. Sve to predstavlja poseban izazov.

Program je delo firme SoftWork, a cena mu je oko 3100 u USA, odnosno £30 do £160 u Velikoj Britaniji.

Upravnik TOBOROVIC



Slika 6. Dobro podetke i njihov raspored na kompaziji

VEZA SA VAMA...
329-148
 svakog radnog dana
 od 15 do 10 sati
 subotom i nedeljom
 non-stop

BBS

AMIGA

Non-DOS introi

U ovom nastavku pozabavićemo se razbijanjem introa sa non-DOS disketa, snimanjem na takve diskete, loaderima, kao i relokabilnim introima.

Sigurno ste primetili da, kada dignete disketu sa DOS drina i učitate neku disketu sa leperu vratku u DFI, dobijete poruku tipa "Error validating disk - key 380 checksum error". Da toga dolazi zbog toga što u disku nema direktorijuma, tj. programi nisu smatrani na disketu kao fajlovi.

Ponekada su programi kompatibilno smatrani drugim hardverom, a ponekada su same intro učitavanje nestandardno, a nastavak - preko DOS-a. U prvom slučaju ova disketa za koristi DOS, tj. ne koristi njegov standardni "agorvijaču sistema", odn "file system" koji zoveš "Himself". Tada se podaci učitavaju direktno sa slike diskete (strukturno bez objekta koji je staza u programu). U drugom slučaju, sama je intro nestandardno smatrana, a originalni program je pod DOS-om.

Kako ih prepoznati? Prvo, po pomenutoj poruci "key 380", na to je sama lista ne diskete na BOOT-u, dakle nema startovanje po adresu "šifra BOOT, nastupa po adresu", već se u disk-junglunu dere kao na ključu, ti razvrstano ovde. Normalno, nema baze da dobijete direktorijum takve diskete, jer on - ne postoji. Kod ovakvih disketa postoje specijalni program koji učitava ovako samlazene podatke i on se brzo nalazi na BOOT-u diskete.

Na disketu standardno ima 80 staza 40-78, gde su prva dva blok, odli i prvi, tzv. "Boot", međutim, hardver podržava maksimalno 83 staze, o čemu će biti reči kasnije.

Ako ste sigurni da se intro učitava na BOOT-u, pokušajte da vidite loader i da ga izbacite u svojim budućim programima.

Da prvo naredimo tabelan programski alat: 1. Ratitology 2.2 2. Slayer 2.2 3. Ostalo što je već svedeno u prethodnim nastavcima. Učitajte A-Monitor i u DFI stavite disketu na koju se želiš loader. Kad se prvo zamoglo pojavio prozor, nabodite ga džep "Casee" Saša napišite. -> 8000 0 0 2

Ovom naredbom stavi na adresu 80000 učitaj sadržaj prva dva blok, tj. sadržaj BOOT-a. Prvih nekoliko (12 bajtova) podataka sadržavaju obavestio reku (DOS), obično aj 1. Prvi program poziva od 80000 (ovo je program se izvršava odmah po stavljaju diskete u DFI, on se poče raditi, odmah po uljublaju računara). Program će se učitati vrlo brzo po stavljaju diskete (jedna sekunda), i to na PROZOVOLNO mesto u memoriji, što znači da program u BOOT-u (tj. loader) MOGA biti relokabilan - mora funkcionisati u bilo gde u memoriji.

Naj lakši za loader izgleda kao na LISTINGU 1 (listing dobijate naredbom d 00000) (Dobrzeta listing stilosa ovome, ovaj je napisan "za pera autora", ovaj lakoz namercavno Disk-operaije je C-ve koje obajune u jednom od slededih mesta voka.)

Učitavanje sa non-DOS diskova

U prvij listij, sadržaju registarske tabeli sa u određeni dos memorije, sa koga se kasnije bit pozvati. U drugij listij nadržaje se listanje (i za pasanje itd.) 38000 je adres na koju se program savestia, a 80000 je offset (boj bajtova od početka diska koje lo-

ader treba da izbroj) da bi došlo do prvog bajta programaj 33000, sasajno, ostavio disketa programu koji se izra. Vidna nepoznanje dužina programa i offset moza biti delivo sa 3300, zbog načina organizacije diska.

Sada, najčešće, sledi vrataenje podataka na stazu u registre (isvršavanje programa (sah na programu, posledaja lista - ajp 33000. Na 350000 je smelton program).

Sada treba, saekoa, učitati i dekompertivaj bajtova koje u prvija nastavku, sada ćemo se baviti samo prebacivanjem introa u oblić DOS fajla. Obična memorija, upotrebljav u A-Monitoru naredbu

1 9000 8000 12
Zatim resetuje Amiga (resetiranje in prvi late raje tako da proisli in mozgna listera. Ako upote leper rukom, javije se da se takozvano u nadležaju prvijaj. Uvratite disketu na adresu i kad se javio učitavanje (kam polne dekompertivaj BITIO opet resetuje Amiga. Učitajte A-Monitor (pored by Brada de THV) i pomozu tastara "Help" pronađite gde se u memoriji nalazi kompesovata intro. Dekompertivaj ga prema postupku iz prešioj nastavka

Snimanje na non-DOS disk

Prvo morate da ofikrijete prazne blokove na disketu, što se vam poči sa rukovet budite li postak li sad savet i kontrola krizajam program "Ratitology 2.2" (pored by Rattibend) Odobrite opozu "šifra" kojim da se disk štita. Prazna trazaevi bač ovesatbu belim kvadratima, a popunjeni zelenim. Koristite brojevi, zaohatite kop sa prazni

Snimanje na non-DOS disk

Ako imate dovoljno slobodnog mesta pristupite sledioj listi. Učitajte Slayer i isakrite opozu broj 2 Učitajte ime intrea, stavite adresu na učitavanje i jump-adresi u DFI. Uvratite nezavisnu disketu na koju leirite da vratite intro tako da se učitava povešaju track-loadera (naredni loader koji ste mož dabrati na koju stavite svoje listi bilo DOS bilo non-DOS, ali intro da bit NON-DOS). Uvratite broj prvajaj blok, uveden sa 2 Zatim učitajte broj prvajaj blok. Ostalo već sađi Amiga.

Snimanje iznad 79-te staze

Ako ste kupac raznog učitavanje-sofivara koji se prodaje po 50-60j, izgledi listi da mnogobrojaj "jahan" dekadence tveke da je ovsako nešto nemoguce, time sašmo podržavaju svoje nepoznanaje Amiga i spredni mozgajstaj (pačodite hardveraraj). Razna je lista kao LISTING 2.

Ovo važi za učitavanje iz BOOT-a. U opzira se nalazi ovsajaj program, koji se izvrti pre diznaja sistema. Vaš program se nalazi na stavama vikaz od 79-9e, pa kod se sistem dignu i isakite ovaj loader, odmah se učitaj i savrtaj "vrtaj" stava. Mozgaje je sledioj i prično digajda programe.

Da biste vam smatili u BOOT, upotrebljavte A-Monitor i Agura Assembler Učitajte, dakle, Argam, te u njegov editor unesite intrea. Assembleraj je Smiriza izvrtiti fajl i učitaje ga u memoriu na adresu ajp. 330000.

1 8000 temp
(Ako ste program prethodno nazvali "temp") Zatim smatrite program na notu i broj blok. -> 8000 0 0 2

Pošto je u programu stavljena slika na vnosu stazu, sistem se moza diti u visioj intrea, dakle, na kraju stavite i rutinaz na držanje sistema.

Da biste stavili vaš intro na visioj stazu, učitite sledioe

- Goposobite program da radi sa podleživaj 008-0em
- Broj 2, koji označava učitavanje, ismateruje brojaj 3, koji označava intrea.
- U tvrataju kada pokretnite program, na adresu 500000 treba da je intro, a u DFI treba bač nezavisna disketa na koju se vam treba da se stavi.
- Razna za smatanje data je na LISTINGU 3.

Nakon dva dva nastavka, sadržaj sledioj tabeli stvar u oblasti raznaja intro. U sledioj nastavcima predstavljamo desno sa ne programiranj i podkuda da vam prikazano kada da naposite savetava, ovsajkaj Amiga. Da tada - pomenute vaše intrea - polajaju (i) tako kao "j

Šifra: 9M1JEWIC
Stav: JAWKVIC

Listing 1 ovog lista, kao i sve potrebne programske alate, možete naći na 885-u "Polbita".

Listing 1

```

mova 1 08 30.02 01 (M1)
mova 1 0800 (00023C)
movb 1 00000000 (000000)
movb 1 00000000 (000000)
movb 1 00000000 (000000)
movb 1 00000000 (000000)
movb 1 00000000 (000000)
movb 1 00000000 (000000)

```

Listing 2

```

mova 1 00000000 (M1) (M1)
movb 1 0000 (M1) (M1)
mova 1 000000 (M1) (M1)
movb 1 00 00 (M1) (M1)
movb 1 0000 0000 (M1) (M1)
movb 1 000000 (M1) (M1)
movb 1 000000 (M1) (M1)
movb 1 000000 (M1) (M1)

```

```

ajp 000000
movb 1 00 00
movb 1 0000 (0000)
movb 1 000000 (000000)
movb 1 000000 (000000)
movb 1 000000 (000000)
movb 1 000000 (000000)
movb 1 000000 (000000)
movb 1 000000 (000000)
movb 1 000000 (000000)
movb 1 000000 (000000)
movb 1 000000 (000000)
movb 1 000000 (000000)
movb 1 000000 (000000)
movb 1 000000 (000000)

```

Listing 3

```

movb 1 00000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)
movb 1 000000 (M1)

```


Uredjuje Emir ŠMAJIC

Ispravka

U listinju datom uz tekst „Amiga: Boot meniji“ iz prošlog broja (str. 37) potkrala se greška na samom početku. Prva malinska instrukcija treba da bude MOVE.L, a ne JMOVE. Greška je nastala prilikom pisanja teksta i listinju u PC format.

Ja Tarzan - ti PC AT

Pomagači Zovem se Miles, a moj računar PC AT 286/16. Podatke o hard i soft-konfiguraciji mog računara možda videti iz listinju i sadržaja elektrona datoteka i tekst programa koje sam u prava priložio. Da biste ostali kompletan usud u performans, vršio sam dva sporodna testa - jedan kada je sistem podignut sa hard diska i uz obraćanje datotekama AUTOEXEC.BAT i CONFIG.SYS i drugi kada je sistem podignut sa floppy diska i bez obavljanja direktna datotekama. Te dve datoteke su, pored BIOS SETUP-a, najveći problem koji se susreću pri mi, mojim sus, odgovornic.

1. Kako da preko DOS-a dobijem YU slova (umesto da je u pitanju kodna strana 852), do sad sam to radio pomoću VGA fontove?

2. Kako da iz QUATTRO PRO-a 3.0 pazim one značajne efekte?

3. Kako da u WINDOWS-ima 3.0 nastavim kompletan QPRO (za sada imam grupu ikona QPRO-e i u okviru nje ikona za postavke QPRO-a i u okviru grupe ikone WINDOWS APPLICATIONS ikona SETUP MAIN CODE u kojoj se, kada je pazim, pojavio prozor u kome piše *bit code please run SETUP.EXE*. Kako pravilno da instaliram QPRO 3.0 u WINDOWS 3.0?

4. Za šta tačno služe SHADOW RAM i CACHE i odakle iz mog računara obezbeđuju?

Milan Pavlović
Novi Beograd

1. Bolje ostati kod VGA fontove, instaliranje CODEPAGE 852 odnosi mnogo memorije, a postoji i problem sporocda YU slova u fontu.

2. Koje efekte?

3. Program ti lepo kaže da nešto ne valja, i da traži ponovno instaliranje (sa originalnim disketa) uz pomoć

programa SETUP.EXE (sa prve od tih disketa).

4. SHADOW RAM služi za kopiranje sadržaja BIOS ROM-a (tu je program za osnovne ulazno-izlazne operacije računara) i VGA BIOS ROM-a (isto to, ali se odnosi za ekranu prikaz) u RAM, što se podiže u BIOS SETUP-u. Na ovaj način se značito ubrzavaju funkcije BIOS-a, ali se gubi na memoriji.

Cache (koš) je program za ubrzavanje rada hard diska instalira se obavljanjem odgovarajućih drajvera u datoteku CONFIG SYS (nazivom: DEVICE=SMARTDRIVE.SYS).

Dešavaju se čudne stvari

Za sada redovan čitalac „Svetla kompjutera“ i našim da je ovaj list mnogo-vale dobar računarski mesečnjak koji može kvalitetom nadolaznih i iskoristiće vlasnike računara. Medutim, u poslednje vreme dešavaju se veoma čudne stvari. Moje kritike se uglavnom vezuju za rubrike posvećene igrama, i to iz dva razloga.

Kao prvo, primetno sam da se ovaj list lista predložio prošino, a broj opusnih igara ostao isti. Kao primer navedim poslednja dva broja - u broju 12/91 odnos broja igara i posećenost prozora skoro se izjednačilo po igri što je, naravno, praznik, ipak previde. U broju 91/92 jedan opus je, u prozoru, dva i po stizao jedne igre stranice. Ostalo probisimo opisu sa raznim nepotrebnim jer čitačica, igraću, ostaje samo da nabavi igru i slededeći dalje upute, da je završi.

Drugo, primetno sam da je listinjom upućenost opisala, sve više i više se upotrebljavaju säre frase, pa dot opus jednog tipa igre liče kao jake jajice. Sre je manje originalnih tekstova sa dobrim konceptom i dobrom realizacijom. Očig primer takvog, lakog, teksta je TEST DRIVE III iz SK 91/92, a navedući sesto tekste od brojnih manjkavosti pisane prvo kaže da podaci o automobilima i igri nisu poznati, pa zatim zaurne pola zupca opisuje ih. Pisar se stvarno potrudio da prepeli i prevede podatke o kolima iz nečijeg stranog kataloga, ali je očito zabarano da prevede igru POUND pa je po njemu „Težina xxx POUND“ umesto „Težina xxx funti“. Također umedi i novu sintagmu „raznija u minutu“ umesto „obraj u minutu“.

Skoro u svakoj igri završimo da je više „ovosna završimo“ se da će čitač, „prevesti saće i saće pred ekranom“. Stoga vam predložim da

opise stampite, a povećate broj igara - nešto kao letnji kaktus gdje o igri osazamo osnovne podatke, a na čitačicama ostaje da ih nabavi i pokupi da ih samostalno instaliraju (Ako nastavite sa ovakvim opisima neće biti pitanja za druga osu rubriku „Šta dalje?“)

Za sva čitalaci i Commodore-a 64, pa sva upućujem najpostrje kritike, jer je ovaj računar ni kriv ni dušan nešto iz „Serena“, a njegova epistolarnog u rubrikama posvećenim igrama sistem je nesvojstima i svela se na zupca 2-3 igre po broju. Moram vas podsjetiti da većina vaših listinju ne posuđuje ni Amiga ni PC već aprano zastaralijem C-64.

Čitalac iz Sarajeva
Zahvaljujemo na konstruktivnoj kritici, možda se u nekim stvarima ne možemo složiti s vama. Optis pojedinih igara zasla sadrže skoro celo rešenje, ali kod većine to nije slučaj - radi se o povećanju broja opisa sa izmestivostima računara, a to su igre, silobitice se, kompleksnije, pa zahtevaju duži opus.

Ideja o više kratkih opisa (ilišno „Letnjem kaktusu“ iz „Milo, bilo...“) je zanimljiva i jednom smo to i pokušali. Ispostavlja se, na žalost, da vlasnici čitalaca više volj „klasike“ opise.

Što se tiče „odumiranja“ C-64, to je nešto što je u računarskom svetu sasvim prirodno. To što nam stiče sve manje opusa igara za ovaj računar može da znači samo da sve više naših čitalaca prelazi na Amigu ili Atari ST - tužno, ali istinito. Možda baš vi možete da „popravite proces“?

Vaša kritika i sugestije imale bi veću težinu da ste se potpisali.

Glave, cilindri, sektori

Kupio sam skoro 386 SX u firmi COMTRAD. Došlo je do pada konfiguracije i sada nikako ne mogu da se podisim karakteristike hard diska (pašto je nastavljena konfiguracija). Firmu iz koje sam kupio računar ne mogu da dobiejem telefonam. Jedino što znam o hard disku je da ima 44 MB ičica broj da su postavio, koliko ovaj HD ima glavne, cilindri i sektora? Tomislav Tomislavić

Vršao

OBAVEŠTENJE PRETPLATNICIMA

Obaveštavamo pretplatnika koji vrše preplatu iz inostranstva, da NIP „POLITIKA“ ubuduće isključivo prima preplatu preko:

„EXIMPO“ - AG, CH - 5034 BUHR, Bernstr. West 64, Schweiz.
Tel: +41/64/310470 i +41/64/310471, fax: +41/64/310472.
NA KONTO: NEUE AARUDER BANK, AARAU,
Bahnhofstr. 49, CH - 5001 AARAU, Schweiz
Konto broj: 214957.057.6

POLUGODIŠNJA PRETPLATA IZNOSI:

SAD	USD.	10.-
SR NEMAČKA	DEM.	22.-
ŠVEDSKA	SEK.	108.-
FRANCKUSKA	FRF.	81.-
ŠVAJCARSKA	CHF.	22.-

Troškovi evlonskog prevoza plećuju se posebno, nezavisno od preplatne cene lista

Da bismo to pomogli možda nam rešiti bar koji je model diska (trebalo bi da na njemu piše, ili da si u računar dobro neku dokumentaciju). Često su na samom disku napisani osnovni podaci o njemu (broj glava, broj cilindara). Potrebna nam je i podatka o u tipu kontrolera (MFM, RLL, AT-BUS ili SCSI).

Problemi sa neželjenim brisanjem konfiguracionih podataka (umeštenih u tzv. SETUP RAM-u koji se napaja iz baterije) veoma su česta kod novije generacije PC kompjutera. Zato svima preporučujemo da, čim kupite računar, ove podatke negde sačuvate. Neke firme u dokumentaciji koju daju uz računar daju i ove podatke. ...

DEŽURNI TELEFON

011/320-652 (direktno) i
011/324-191 (lokal 366),
svakodnevno od 11 do 15 časova.
Od srede, svoje pišma za ovu rubriku možete da šaljete i preko nekog BBS-a (328-148).

RF damage

Jednom se prvi put osetilo da taj poluosovet je dobar za odbranu, ali izneni nekoliko predloga:

— Da povećate broj strana u knj.

— Da Cvet kompjutera bude stalna rubrika.

— Da napuštete nešto više o neurokompjuterima. O ovaj novoj generaciji kompjutera niste pisali od broja 1990.

— Podizanjem predlog Dušana Režina iz broja 1190 o reparači SK-a, kao i predlog o sup-licni igrama.

— Nastavite sa odgovornijim dodacima kao knjige. U poslednjem broju ste pisali o A500+ ali niste napisali da li će programi namenjeni tom kompjuteru raditi i na ostalim Amigama. 2096, 2090.

Imamo i jedno pitanje. Na mom C-64 neuspeli su RF-modulatori. Na TV-u imam shky ali nemam ton, čuje se samo šum, tako da sam prisluškivao da utičem teletastor. U poslednjem broju pisali ste o povezanosti sa muzičkim stubom, pa me interesuje da li mogu dobiti zvuk preko muzičkog stuba tako je RF-modulator pokvaren?

Redomir Pašić
Vranje

Možda ti RF-modulator nije u kvaru, možda je podesen za engleski TV sistem (to možda popraviti šrafitom koji se nalazi na modulatoru; na nekim modelima umesto za to služi stališim preklopak). Ako je pak računar jedno vreme normalno radio, onda je posređi kvar koji nema veze sa RF modulatorom, osim ako je i svim tip u kvaru.

U slučaju da je problem samo u RF modulatoru, ton bez problema možda dobiti preko muzičkog stuba, samo treba da napraviš kabl sa povezivanjem. ...

... ili ja ne znam da koristim?

Pre sedmici dana dobio sam „EPROM modu“ za C-64 sa programom „Prof Assembler 6“. Kada probam da učitam program koji sam dobio u moduli ili ti neke knjige o računaru, na primer:

```
10 SYS 20672
20 SA = 1024
30 OPT 00
40 LDA # 0
```

program prima prvi red, ali drugi treći i sledeći neće, samo izbaci poruku SYNTAX ERROR IN 30, 30.

Da li je ovo zbog nempisane programa, ili je ne znam da koristim „prof assembler 6“?

Fank Barjivo
Sarajevo

Sve bi bilo u redu da imaš kasetu ili disketnu verziju Prof Assemblera. Međutim, pošto imaš verziju koja je u modulu, startna adresa (to je ono) broj 128 SYS u desetoj liniji tvog primera) mora bi da se promeni. Na falset, izgleda da si u modul dobio uputstvo za kasetnu verziju, a tako su pisani i primeri u knjizi. Prva startna adresa morala bi se nalaziti između 32768 i 40960, što ti može reći samo proizvođač modula. Verovatno da je samo to uzrok tvogih problema.

Smeta li resetovanje

Moj računar je C-64 i nedavno sam za njega kupio reset taster modular. Šta je problem: da li mora računaru smetati često korišćenje reset taster modula (često reseto-

Objašnjenje

Tehničko objašnjenje, u prošlom broju nije potpisan članak „Novi Super VGA monitori: Veće, bolje, jeftinije“ (str. 10). Autor ovog teksta je **Sloba Stanojković**, izvinjavamo se autoru i čitaocima.

vanje) i da li sam reset modula smeta računaru?

U čemu je razlika između resetovanja i isključivanja računara?

Sve ti se reset taster modula radi ili poverljiv na svoje radi računaru, i da li reset taster modula sme da bude priključen na računar non stop — da se duže vreme ne radi iz računara?

Ivanodorović
Lučani

Osnovna namena reset tastera i jeste sprečavanje električnog „šoka“ prilikom čestog uključivanja i isključivanja. Upotreba reset modula nije štetna po računar, a bilo koja manipulacija (uključivanje, uključivanje, pomaranje) sa modulom, kao, ustalo, i sa bilo kojim perifernim uređajem, PRI UKLJUČENOM RAČUNARU može biti pogubna i po računar i perifernu (ovo već znaju i vrapci na grani). ...

Simon's Compiler

Poseđujem C64 i kupio sam program Simon's compiler, ali on nikako neće da radi sa kasetnim trakom. Nešto stalno izlazi poruku da disketa jedinica nije pruzina. Zbog čega se to dešava, kod sam kupio kasetnu verziju ovog programa?

Željko Žemberić
Ruma

Željko, program ti pokušaj da disk nije pristupan iz prostog razloga što je je i pravilan da radi uključivo sa diskom. Košiko je nama poznato, BASIC kompjajleri (prevođici) za C-64 ne rade kasetnimom, a to što si kupio „kasetnu verziju“ znači samo jedno: da si od strane nezavesnog pirata — prevaran. Naime, nije si malo teško izvesti da se bilo koji pro-

gram učitava sa kasete umesto sa diskete, ali nako „majstori“ pri tom ne proveravaju li takva verzija i radi. Tako se na tržištu pojavljuju, recimo, „kasetni“ kompjajleri i „kasetni“ GEOS (pri prvom promeni tasta javlja da nema disk jedinice) ima i običnih promera — ajacu ba disketi, koje, po odigranom prvom svom ispitu „Press PLAY on tape!“ ...

2 diskete = 2 drajva?

Pre mesec dana prodao sam Commodore 64, Sada želim da kupim Amigu 500 pa imam nekoliko pitanja.

1. Da li da kupim Amiga 500 V1.2 ili Amiga 500+? Čao sam da je Amiga 500+ bolja od V1.2 ali da ne rade svi programi sa V1.2.

2. Da li mi treba dodatni disk drajv za programe koji su ekstrinjeni na dve diskete?

3. Koji su modovi preporučujuće za Amiga 500+, jer baš želim bađ nju da kupim? 4. Želio bih da nabavim program „Master Virus Killer 2.1“ pa vas molim da mi date adresu na koju mogu da ga naručim, po mogućstvu u našoj zemlji?

Dražen Tomović
Kraljevo

1. Sve što si oče — tačno je. Međutim, obično se da će svi budući programi raditi na verziji „plus“. Savetujemo ti da pročitaš tekst o Amiga 500+ objavljen u broju 2/92.

2. Naravno, NE. Kada računaru treba nešto sa druge diskete, on će te ljubavno samostalno da izbaci stara i ubaciš novu disketu.

3. Preporučujemo SUPRAMODEM 2490 PLUS Inače, može se koristiti bilo koji eksterni modem brzine poruka minimalno 1200 bauda.

4. Kad nabaviš modem, program možda, potpuno besplatno, možeš sa nekom od Beogradskih BBS-ova (npr. BBS POLITIKA). Inače, „virus-killer“ su obavezno deo repertoara bilo kog preprodavca programa (naravno rečevo — pirata), pogledaj po oglašima.

ST.TUR „TRIM“ študiji
PROGRAMER ZA VIZIJER
A. Trgovine na malo
B. Komisiona prodaje
BEOGRAD, BEOGRADSKA 102, 11000 BEOGRAD
TEL: 011/363-1000, 363-1001, 363-1002
FAX: 011/363-1000, 363-1001, 363-1002
E-MAIL: trim@bbs.bbs.rs

SEGA Master System

Jednostavno - zarazno

Specijalizovane konzole za igru nisu stikle veliku popularnost u našim krajevima. Roditelji su deci radije kupovali kompjutere, a neka se deca igraju, ali neka ponešto i nauče...

Vidna svih kompjuterskih konzola se, iako, uključivo sa igrama, nekada na kompjutera čini u budućim razreda uplatkavajući početnog interetovanja, a za neke mogle se na mnoga mala edukativni programi nakon uspešne transakcija predstavljajući roditelja (Jap. po svim inform. od kuma Pere model Trapat 13).

Većina školskih programiranja upadje na završna (što je i normalno) u završnji bi se

sva postojaju čini (300 - 350 DEM konzole i 30 - 35 DEM igra) a za sobovima se potraženo prodavac JVC.

Konje je namenjena konzola? Nekoliko vrednih "kompjuterskih" odmah mi je dala da zamisla da je to "konsolarna mašina svajaga leđa od Amiga". Stvari se moćna razvijaju u konzole - Amiga je kompjuter, šega je, uključivo, konzole za igre. Ako ležite da programirate - Sega nije za vas. Ali ako želite zabavu bez dugotrajnog učivanja za konsolama, bez "dizajniranja glave", sa programiranjem koje je sigurno uključujući "mogućnosti" o Sega. Ako ste videli koji je svega parosa nepotrebno kupiti PC i odmah zadržati ga implemno kao "javskuju igračku" - opet nametanje o Sega. Cena od 27.900 dinara u februaru 1985. nije prevazišla ako će uprebiti prodavce vaše.

U štašini - kompjuter

Sega Master System je organizovana oko procesora 280, ima 6 KB RAM-a i ROM od 131 KB od šega 138 KB nazivna igra "Alex Kidd in Magic World" koja je već ugrađena u konzolu (uključ u cenu). Ostale igre upotrebljavaju se u obliku kutijice (kartirane - kartirali) koja se uključe u konzolu. Ekran je sastavljen od 128 x 128 tačkica (piksela) a po cehovno moćna da se izvede da 256 nijansama (bojama) a sa rezolucijom je iznenađujuće generozna i jasna. O konzoli se dobijaju dva upravljačka uređaja (Control Pad), ispravljač sa napajanjem strujom, RF kabl od povlaženja sa televizorom i skrovnica na koju se priključuju antena i konzola da ne biste morali stalno da uključujete antenu i uključujete konzolu i obrnuto. Sve to spada u standardnu cehovnu Sega Master System-a. Po lepi možete da se bavite dioptrike i svetlosna putnja, trodimenzionalne mašine i AV kabl sa povezivanje sa monitorom ili televizorom koji ima AV ulaz.

Konzola se veoma jednostavno povezuje, ima dovoljno dugacke kablove da ne morate da se "priključite" za televizor i spremnik je za igra čini se uključuje prekidač power. Budući da igraha treba skrozati pažnju da uključite uključivanje i uključivanje kablova ili kartirali sa igrama nije dovoljno dok je Sega uključena (kao, ustalom, kod bilo kog drugog kompjutera). Ako ležite dug život veliki konzole, stalno to struje na umu i gasiti je pre nego što krenete da "igrajte" kartirali.

O igrama će biti više reči na stvarnom rubriku Svet igrara. Za sada, samo toliko da su igre lepe i čudne, veoma zanimljive i da ih ima za sve uzraste i interetovanja (površno u praksi). Na naposljetku je veoma najpopularnija igra sa "dobre" kompjutera na se pomera da se igre, obična, najviše govore na konzolama po se tek onda "prestupaju" za mašine izvan kompjutera. Ako smo sve dovoljno zainteresovani, obratite se na sledeću adresu ili telefon. JVC, PP sa spomen u nastavku trgovina, 1180 Beograd, Dr Velimirova 1 - prodaja, Bulevar Lofina 198/17, Tel. 811/146-307.

Pejo GABČIĆ

Nastavak sa str. 15

maće. Ove stvarne veličine ostaju sa koje smo navikli za Amiga a tim radnikom što koriste 64, 128 ili 256 boja i pekle od 38 tačkica. CD-1 ima ugrađeni i Photo CD standard, razvijeni u Kodaku, koji omogućuje snimanje fotografija sa CD. Ima i "dizajnirane" menu i cenovno je u Commodore najviše potraženo igračka sa Kodak-om po ceni od 38 meseci, ali zasad još ništa.

Umesto da izobličimo ono po čemu je CD najpoznatiji - zvuk. Specifičnost CDTV-e po potrebi u nekom od prethodnih brojeva Sveta kompjutera. CD-1 ima cehovno zvukovni. Način je po 44 KHz do 5 KHz. Ovo što CD-1 ne može a CDTV radi bez problema jeste generisanje zvukova.

Pogledajmo mašine sposobne CD-1 mašina kompjuterske portre. Ako nismo sa CDTV-u. Tu su samo Roca, nismo sa video i video, 8-VHS i video, antena i "RF" (radi korektor) (F-type) i veliki port sa "Full Motion Video" karticu koje se još nije pojavilo, šega se a prednje strane nalazi kabl za tastaturu, odgovore u Philips-u izvede da je ona namenjena samo proizvodnja softvera.

Najboljeznajma finiša radika između dve mašine je što CD-1 ne zahteva dodatni "Disc Caddy" već CD prave direktno, kao i zvukovni normalni player.

CD-1 tehnološki nastavlja je nastavkom tržišta Commodore je svek igra sa kablom da je već CDTV-u stari dokaz Amiga i da se u tržištu tržak dolga kompjuter sa CD-ROM-om CD-1 a druge stvari, upadje ne pokušava da bude kompjuter (u smislu a kojim smo to navikli). Njegov mesto je na polju, porod video, TV-a, deka i igračka. U stvari, to je kompjuter dask plaćer sa grafikom (izvesnom) i ogromnom mogućnošću za igre i edukativne programe. Programiranje i obrada teksta zahteva:

Kontrola

Ponovo ćemo preskočiti CDTV, jer je u odgovornu da iznenađujuće upotrebljuje već poznat CD-1 ima savršeno drugačije kontrole. Njegov deštinski upravljač, koji sadrži i džojstik, dosta je jednostavniji, ima samo 12 tastera. Tu je, dakle, svi, za igrače i za normalno mladež mašine. Radnja je u velikom CDTV-u deštinski upravljač (kao i sa dve ruke, a CD-1-jev se jedinstven (sami kada kontrola njegov džojstik).

Cena? Štirnica...

Iako je trebalo da košta 1000 dolara, CD-1 se na radnjama pojavio po ceni od 800 dolara, 150 kao CDTV. Cena CD-1-je se ubrzo poboljšala kada zbog konkurencije. Povećanje se trina guma različitih usledjaja sa skrovnosti i bogatijim mogućnošću: šefna televizornim ili video-kamerama, po principu "koliko para - toliko i mašina". Primera radi, Massoshima već radi na LCD verziji. Baza programera, pektiki, a Pomerer kombinovano CD/Laser Disc. I sama softveri je na strani CD-1 (povećanje protivanja, to sa CD-om nije moguće), od 26 do 40 dolara, sa radliku od 40 i više kod CDTV-a.

Budućnost

Volao bih da nije tako, ali činjenica i stavovi prednja glas, odigraju na poljeje iz mašina ovog teksta je "CD-F". Firma Commodore svoje dobro reklamira na mali način kako je odgovoreno reklamirano Amiga, ostalo malo. Pa čak i da se to promeni, može bi se CRM shvatiti u kolone sa gigantima poput Philipsa, Sonyja i drugih? Pritučenost se na čuvstvu fraza iz vesternu: "Ovaj građ je savršeno mali sa nos dvoglav" uključujući da će, kao i uvek, biti privlačno samo jednu tehnologiju. To će, najverovatnije, biti CD-1.

Aleksandar ĐANIĆ



otičnom konzolom sa igrama, razvijajući svoje mogućnosti, a ponekad i intelektualne, sposobnosti. Najlakši, obična mašina i, često, neprovidna mašina čini konzole, predstavljajući se reprezentativno. Zahvaljujući privlačnosti materijala (a tako je drugo), veliki dio tih problema trebalo bi da ostane iza nas. U svetu veoma popularna, Sega Master System konzole i igre moćno da se nalaze po ve-



Predstavništvo
BEOGRAD
Tel. 011/624-078
od 8 do 20 h

EPROM moduli za Commodore 64/128

Ove EPROM module dizajnirali smo sa puno pažnje. Zbog toga Vam preporučujemo da nabavite original koji Vam garantuje dugotrajni i ispravan rad. Moduli su smešteni u profesionalnu plastičnu kutiju sa reset testovom.



1. Turbo 250LD + Turbo 2002 + podešavanje glave kasetofona
2. 6 najboljih Turbo programa + podešavanje glave kasetofona
3. Final Cartridge II (još uvek najbolji odnos cene i mogućnosti)
5. Giant Copy + Copy 202 + Turbo 250LD + Turbo 2002 + BDOS + podešavanje glave kasetofona
6. Profi Assembler/Monitor + Turbo 250LD + Turbo 2002 + BDOS + podešavanje glave kasetofona
10. Ejoyz (najbolji i najkompletniji modul za rad sa diskom)
11. 8 najboljih Turbo programe + Copy 190 + Assembler/Monitor + podešavanje glave kasetofona
12. Simon's Basic II + Turbo 250LD + BDOS + podešavanje glave kasetofona
13. YU Wazawa + Turbo 250LD + BDOS + podešavanje glave kasetofona
14. Doctor 64 + Copy 202 + Profi Assembler/Monitor + Turbo 250LD + Turbo 2002 + podešavanje glave kasetofona
18. Daford Pascal (verzija za kasetofon)
21. Final Cartridge II (trenutno najbolji modul koji postoji - ima sve što Vam je potrebno)

Dajemo garanciju u trajanju od 12 meseci, isporučiti za 24 este!

KVALITET • OPTIMUM • POUZDANOST

MALI OGLASI

CENE MALIH OGLASA

Ako nam šaljete mali oglas, vaša oglasa treba da bude čitko običan, sa prethodnim rečima (računaju se i adresa i telefon), naznakom za koji je rubrika (Amiga, C-64, Atari ST, PC i kompatibilni ili Razno)

Uz tekst treba priložiti jedan primerak SDK uplatnice (original, ne fotokopiju) uplaćene na odgovarajući iznos. Samo oglasi primljeni do 15. u mesecu dolaze u obzir za objavljivanje u broju od narednog meseca.

Adresa: Svet kompjutera, mali oglasi,
Mekedonska 31, 11000 Beograd.

Novac treba uplatiti na žiro-račun broj:

60801-603-24675

sa naznakom "mali oglas u Svetu kompjutera"

Cene oglasa:

- Obični mali oglas: prvih 10 reči 1000,00 din
 - svaka sledeća reč 60,00 din
 - Uveličani oglas: 1 cm na 1 stupcu 1.600,00 din
 - 1 cm na dva stupca 3.200,00 din
- Najmanja moguća visina uveličanog oglasa je 2 cm

COMMODORE

ORION Next Ltd - Za Commodore 64, dostavne i korisne naputke i uputstvo igre, najbolje sadržajitost i najefikasniji i najbrži Turbo kopir koji dolazi bezplaćno kasetofonu sa diskom (kaset) Nivo: 10, 02/101-151.

TOP STAR sači dostavne igre, uputstvo i igre komplet kasetnih igara, po vašem izbor, tel. 021/186-040

VLASTA M SOFT

Igre i programi za COMMODORE 64/128. Populaciono i kompletno sa kasetom i diskom. Najbolje u gradu, kutinje besplatno.
1188 ZEMUN, Garibaldijeva 426, tel. 011/191-808

COMMODORE 64 - popravni radovi, dizajn, uputstvo i igre, AV-kablove, antena i telefon, te-mali i kompleti. Tel. 070/414-243

NEW BITTER CLUB - Najbolje u gradu, dizajn i uputstvo, kompletno sa kasetom i diskom. Najbolje u gradu, kutinje besplatno.
071/021-351, Mirna, tel. 071/020-824

ZOCKY SOFT - C64/128

Veliki izbor masinskih i tehničkih kompleta. Uključuje program za kasetofon i diskofon. Uredna i brza mašina. Katalog besplatno!
Tel. 018-94-673 i 53-524

C64, 128, CPY64 i Amiga - Veliki izbor korisnih programa i igara i uputstvo sa diskom i kasetom. Katalog, Tel. 021/411-803

C-64 - Veliki izbor programa (preko 200). Prodaja poplunovno i bez robe. Besplatan katalog. DCO Soft, 11420 Bevd, Pabaska, Prolaska 31, tel. 020/34-883.

COMMODORE 128, disk 1271 RAM disk, printer van LC, SAC, miniser SP 1800, 400 disketa. Tel. 011/046-129

MEDA Soft - 7777 disk i kasetni programi - Prodaja - izdavač. Tel. 011/23-072

SARAJEVO Original Club sači naj bolje sadržajitost, najbrži i najefikasniji komplet igre i kompletno. Katalog besplatno. Tel. 071/485-384

PEGO Soft za C-64 preko 2000 igara i korisnih programa. Ponudje cene, sa kataloz godiš, 30.000 disk i kasetna. Novac vraćamo uz pravi račun! Na adresi: Petar Gamp, ul. "Vozna 30" iznosi 15.7. 01400 Stranica, tel. 090/26-848

T.N.T. TEAM - najbolje kasetne igre sa C-64. Kodu Nibara 34/A 23000 Zvezda sa.

POKE ENCIKLOPEDIJA III

Nemogućnosti proizvoditi sa svetlobne fotografije kompatibilne igara. Preko 100 besplatno sa kasetom i diskom. Najbolje u gradu, kutinje besplatno. Kom. 320 din + PTT.
Tel. 070/23-877

PROJANEM Commodore 64 kolar, miniser 1102, Arpa 1000 kodovi i van. Disketa, tel. 011/23-629

COMMODORE 64, 128, plus 4, 1600 programa. Besplatno katalog, potpis. Ispisane Makalovevici, 13322 Legradna, tel. 026/24-188

VEZO SA VAMA...



329-148
BBS
KOMPIJUTERA 41

Allo - Allo

COMMODORE 64/128

SPISAK ADRESA PRODAVNICA KOJE PRODAJU NAŠE KOMplete

BEOGRAD
KOMERCIJALNI NALIB
"ALLO-ALLO"
KOSTE STOJANOVIĆA 8
IV sprat, stan 18 - kod ATELJEa 212
tel. 011/32-22-77
osim kompleta za commodore 64 možete
naći i najbolje programe za AMIGU 500
kao i izabrane DISKETNE programe za
commodore 64/128

ŽARKOVO
BGD
"LEONARDO"
TIGONČKA 75
TEL. 011/969-405

BEOGRAD
"SIMEON"
kod kromata Svevug Sene
Macaonika 42
TEL. 011/300-508

VOŽDOVAC
BEOGRAD
"RIM"
KNE BUKA 15

ZVEZDARA
BGD
"DOSITEJ"
BULEVAR REVOLUCIJE 97 a

BEOGRAD
"SIMEONTRADE"
29. NOVEMBRA 32
TEL. 011/322-774

TUZLA
"MARKET PAŠIĆ"
VELIKA PLOŠAČKA 9
TEL. 07533-281

SARAJEVO
"COL SHOP"
SKENJAZAR
BATA SKENDERIJA
TEL. 07069-00

ŽARKOVO
"KM"
VODNOVODSKA 30
TEL. 011/58-253

BANJA LUKA
"SUPER 33"
TITOVA 35
TEL. 07872-959

POŽAREVAC
"QUICKJOY"
BOŠANSKA 30
TEL. 02123-065

KADA SVI PIRATI KUPUJU KOD NAS, ZAŠTO NE BISTE I VI !!!

MIX No 1 + NAJTRAŽENIJE IGRE 1
Izbor najtraženijih igara iz naših kompleta
Inependent DOUBLE DRAGON 2, valki i/ni su odmetnici DRAGON NINJA,
mobaif Nibor an G04 PINGBALL POWER, ACCION, Gussio GRANA SISTER,
TETRI2 - valki i/valki nap. ELIDA - legendi, PIST 3, ier ...

MIX No 2 + NAJTRAŽENIJE IGRE 2
Izbor najtraženijih igara iz naših kompleta
najbolje poznatih OPERATKI WOLF, Inatistatit SIMEON, gipica sa
mobaif CUBAL, spazni fauce - 1925TAGEL, Svevcomogor u mraing mraur

SRKEDNI VIEK +
KRSTAŠKI RATOVI
Robin Hood, Zoon, Iron Lord,
Knight Clames, Sir Lancelot, Pood

POMORSKE BITKE
+
GUSARSKJE BITKE

BORBE SA MAČEVIMA
+ **GLADIJATORI**
Tribun A m, Ninja Karagata,
Spartacus, Barbarian, Gladiators

PUSTOLOVINE +
AVANTURISTIČKI
Mobaif Day, Robin Hood, Gussio
Nia Gussio, Gussio, Gussio

SAM SVOJ MAJSTOR
+ **GAME MAKER!**
Napravite svoje igru bez
pomocnika program jezika

AVIACIJA +
PUKAČKI 1
ČUVENI HITKI: 1942, 1945, P-4,
ATE, Section, Flying Hawk II ...

PLATFORME
+
LAVIRINTI

BOROSKOP + BIORITAM
Video Titus 14, Kuroi Isidori,
Ibaki, Babaki za Kuroi 1 i/2, 3,
Lona 7 i/2 30 ...

NAJ C-64 1 +
NAJPRODANILIJE IGRE 1
Pennis, Kaidlerach, Saver,
Action Challenge, SC + Quest ...

NAJ C-64 2 +
NAJPRODANILIJE IGRE 2
BMX, Robocop, Mink, Fiat 2
Operator Wolf, Runco, Gussio

STRATEŠKI + ČUVENE
VOJSKOWIDE
War Games, Laser Squad 1, Sin
City, Theatre Bureau, Iva Resa ...

NAJBOLJE '90 1 + 2
Kick Off II, The Hunt I, Peshal
Power, Beach Wally, 33 Tennis,
Double Dragon, The Race ...

MINJA KORNAČE +
NAJLEPSA GRAFIKA
Nije Kompe 100 delova i Gussio
NARIZ: Gussio Gussio Gussio

LEGENDA 2 + IGRE SA
TOP LISTE 2
Elas, Death Wish, Masters, Top
Gun, Contraada, Gussio ...

BOKS
+
ULIČNE TUČE

IGROMETAR + IGRE SA
TOP LISTE '90
Ova igra bjezica u Sveru komputera i
Sveru igara u Sveru, odabir ocau vira
af. 30%

Svaka kasete sadrži **TURBO 200**, program za štelovanje glave, spisak programa, uputstvo / **30-60 igara**.
Profesionalno urađen katalog (50 d.) šaljeno samo uz naručene kasete / poklanjamo program **BIORITAM**

Allo-Allo, Koste Stojanovića 8, IV sprat, stan 18. (kod ATELJEa 212)

11000 Beograd. (011) 32-22-77

Prva grupa koja je zvanično proglašena za najbolju **Allo**

NOVO: DODITE U NAJKOMPLETNJI KOMPUTERSKI KLUB "ALLO-ALLO" U
KOSTE STOJANOVIĆA 8, SPRAT 4, STAN 18
NUDIMO: * KASETNE KOMPLETE ZA C64/128 * VELIKI IZBOR DISKETNIH IGARA ZA C64/128 *
011/32-22-77 NAJBOLJI IZBOR PROGRAMA ZA AMIGU 500 * 011/32-22-77

IGRE BEZ GRANICA
 igre koje će Vas sigurno dovesti
 izvan svih granica!

**LIKOVI IZ STRIPOVA +
 ZVEZDOLIZ FILMOVA**
 Batman, Superman, Spiderman, Flash
 G. Iron, Superman, Batman, X-Men...

KRE SA AUTOMATA + LUNA PARK
 najpoznatije igre sa automata i na Commodore 64
 Double Dragon, Dragon Naga, Circle War, Tiger Road, SHG, 1+1, i ostale
 POKER, igračke sa automata Pacman, Donkey Kong, i još puno hitova

**TENIS
 +
 GOLF**

SKEJT + AKROBACIJA
 Grand Prix Skateboard, Skating 1000
 Skate or Die, Skate Wars
 Skateboard Trick in Future 2

**LAS VEGAS +
 MONTE KARLO**
 Poker, Blackjack, Risk, Trk, Karcina, Strip
 Poker, Pipari, Biljari, Azuleti...

**FLIPERI
 +
 BILJARI**

**KVISKOTEKA
 + TRK SOU**
 Show Match, Sprint, Polo, Risk, Kar
 i za Amigicu Memory, Pacman

LOGIČKI + MISIONI
 logičke igračke razvijaju Vašu
 igru Risk, Dargomir, Das Dax III,
 Test Intelligence, Tetra ...

MENADZERSKI + BIZNIS
 Football Manager, Business
 Manager, Moneyland, United,
 Risk in Real World, Cup 90, Pay Off

**DRUŠTVENI + IGRE ZA
 CELU PORODICU**
 Karti, Šah, Monopoli, Doman,
 Master Mind, Pedagogical, Flipper

MUNDVAL + FUDBAL
 Maniata, Bafrogas, Ljensket,
 Raja Sandes, Nared, Shifon,
 Dajglis, Rely 10, Kick Off II ...

NBA + KOSARKA
 Two On Two M Jordan, L Bird M
 Johnson, Two On Two, NBA
 One on One 2 ...

SPORT 1 + 2
 Peševi, Kofka, Atlika, Odbojka,
 Jivnaji, Golf, Tenis, Hvaljavan,
 Snigalva, Jaka ...

NAJBOLJE '91 1 + 2
 Najpoznatije igračke iz Amiga
 Park, PP Hammer, M Bomb, Jack &
 American 3D Pool, Hagar ...

**AUTO-MOTO +
 FORMULA 1**
 Best Drive, Cof, Man 2, Pit Stop 1+2
 Pit Position, Speed King, Race Day

IGRE I DVOBOJ
 T. Boxing I, Ping Pong, Koodout,
 Fit II, Hypertonic, Spartans,
 Naga Masare, March Year ...

BORILACKI + KARATE
 Kickin, Kung-Fu, Box, Sumo
 Kickin, Ninja, Judo, Lee, Samurai
 Shogun, International Karate ...

NINJA + KUNGFU
 Last Ninja I i II, Ninja Spirit, Ninja
 Warriors, Ninja Commando, Ninja
 Naga, Ninja Master, Saboteur ...

AKCIONI + SPECIALCI
 Commando, Rambo III, Predator,
 Topgun, Topgun 2, Hot Shots, I,
 Born Die Hard I, T. Tsingada ...

RATNI + KOMANDOSI
 Green Beret, Platoon, Operation
 Wolf, Army Men I i 2, Jackal
 Fokkings, ACE, 3D Tank, SHAG

**WESTERN +
 DIVLJI ZAPAD**
 Buffalo Bill, Cowboy Kid, Express
 Sheriff, Gun Smoke, Wild Buck ...

**SVEVR +
 ZVEZDANI RATOVI**
 Starship, Phoenix, UFO, Galaxy Star
 Tank Attack, Planet, CLIVE

**CRIZNI +
 ŽIVOTINSKO CARSTVO**
 Spotted, Zulu, Pigeon, Fish, Puma,
 Drummer, Papa Mito, Asterix, Pajaro

**FILM +
 HOLIVUDSKIH HITOVA**
 Uner, Mulla I, Red Heat, Top Gun,
 Rambo, Cobra, Batman ...

**DETEKTIVSKI
 +
 JAMES BOND**

EROTSKI + PORNO
 Samantha Fox, Nude Girls, Sex
 Cases, Dirty Movie, Strip Poker,
 Party Girls, Swedish Erotica Show

**SIMULACIJE +
 VZDUŠNE BITKE**
 ACE, F18, F4, F16, F18, F-40,
 Top Gun, Spitfire 40, Fighter Pilot

**HELIKOPTER +
 PLOČAKI 2**
 Tiger Attack I i 2, Mission Star
 Thunder, Top Gun, Helicopter

**BOŽICNE ČAROLIJE +
 IGRE NA SNEGU**
 Deck Me, Christmas, Sankanje,
 Skijanje, Klizanje, Bob, Praznik

**HORROR +
 STRAŠNI UZAS**
 Ghoulies, Dr. F. of Vampires,
 Abominable Snowman, Ghoulies

**ZA POČETNIKE +
 NAJ KSE IGRE**
 Bomb or King, Knights of King,
 Worldy Link I, II, Color Challenge,
 Kickass, At Day 2

TETRIS + SLAGALICE
 Block Out, Whirler, Lyon, Veks,
 Pacalino, Tetris III, Tetris, Mega
 Tetris, Mental Wars, Tetris ...

**POČETNI SAH +
 PROFESIONALNI SAH**
 Chessman Chess, 3D Chess I,
 Niagara II, Chessmaster, Qryon 2

**GRAFIČKI
 +
 MUZIČKI**

**ENGLJSKI
 +
 NEMAČKI**

**MEGA KORISNIČKI
 1 + 2
 100 DO NAJBOLEŠI PROGRAMA**

HIT 126
 Hammer 126, 128, 128, 128
 Fight Pit on Amiga, Thunder Jaws,
 Soccer Age, Secret 6 Rose ...

HIT 127
 128, 128, 128, 128, 128, 128
 Chess, The Cyclops, Last Ninja, C.I
 in USA, W. Rugby, Wall's ...

SUPER HIT 128
 NINJA KORNČE II - Samurajski, WRESTLEMANIA - najbolji borci i sa
 C-64, SIMPSONSI - super DOUBBLE DRAGON III - legendi iz serije
 DYLAN DOG - čuveni strip, THE BLUES BROTHERS - pe Glava ...

NAJNOVIJE IGRE - HIT 129
 PP HAMMER - sa vrhu strip lista, ALIEN STORM - igre sa Sega
 automata, BATTLE COMMAND, NIGHTBOXES, TITANIC, BLINKY,
 3D BLIND, ZACK - super klavir sa Amiga, JETSONS - čuveni crtani ...

do nas voze
 autobusi: 68, 73 i 95
 tramvaji: 7, 9, 11
 nalazimo se u zanatskom
 centru bloka 70

COMPUTER Vam pre



COMMODORE 64 II

Najprodavaniji kućni računar
Idealan za početnike
 Prihvaćen je i u mnogim školama
 kao nastavno sredstvo
 garancija 6 meseci

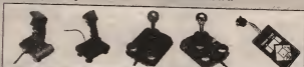


KASETOFON za COMMODORE 64/728

COMMODORE 64 klasik

COMMODORE 128

DISK 1541 II



QUICK SHOT II
 sa automatskim
 pucanjem

QUICK JOY II
 sa automatskim
 pucanjem

COMPETITION PRO
 sa
 mikroprekidačima

BLUE STAR
 mikroprekidači
 automatsko pucanje
 usporenje

SENZORSKI
 nemisliv



AMIGA 500

računar godine, ugrađena disk jedinica 3.5
 moguće priključenje na TV - garancija 6 meseci



ŠTAMPAČI

LX-400

LQ-200

LQ-450

COMPUTER DREAM, Gandijeva 115/a

DREAM dostavlja

radno vreme
radnim danima 10-19
subotom od 9-16

OPREMA ZA AMIGU

MONITOR 1084S
DISK DRIVE
MEMORIJA 512Kb
ISPRAVLJAČ
TV MODULATOR
MIŠ
CENTRONICS KABL
PODLOGA ZA MIŠA
KUTIJA ZA 80 disketa 3.5
VEZNI PORT AMIGA

omogućava
istovremeno uključanje
miša i dva džojstika
za Amigu. Kabl 1,5m
garancija 6 meseci

SKART KABL
TU-AMIGA

DISKETE

525 DS DD no name, BASF
525 DS HD no name, escom, SKC
3.5 DS DD no name, SKC, BASF
3.5 DS HD no name, TDK, SKC

NA VEĆE KOLIČINE POPUST

UDRUŽIVAČ

za istovremenu vezu
C64-TV-ANTENA

RAZDELNIK

direktno kopiranje sa
6 režima rada, piezo
ton

RESET TASTER

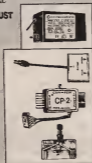
za duži vek računara

NOVO!

*kod nas možete
servisirati
rečunare
COMMODORE 64
AMIGA 500 i
periferije*



ISPRAVLJAČ ZA C-64
ISPRAVLJAČ ZA DISK
ISPRAVLJAČ ZA C-128



DODATNA OPREMA ZA COMMODORE 64/128

EPROM MODULI

u plastičnoj kutijici sa resetom koji
resetuje sve programe. Jednostavno
priključenje. Garancija 6 meseci



MODUL 1

turbo 250, turbo 2002, stelovanje
glave kasetofona

MODUL 2

duplikator turbo 250, disk fast load,
copy 202, stelovanje glave kasetofona

MODUL 4

tornado DOS (ubrzan rad diska),
turbo 250, monitor 49152

MODUL 5

EPYX, najbolji modul za disk, sa
uputstvom za rad

MODUL 7

simons basic II, Bdos, turbo 250,
stelovanje glave kasetofona

FINAL CATRIGE III

najbolji modul za C-64

CENTRONICS KABL ZA C-64/128

CENTRONICS PROGRAM

MONITORSKI KABL ZA C-64

MONITORSKI KABL ZA C-128 40/80 kol.

KABL TV za C-64/128

11070 Novi Beograd

tel. 011/156-445

TRANSCOM

MARKIZ (024) 21-557 za C64 disk, kasetu i AMIGU od 13-20h
STUDIO 34-111 C64 kas. originale i pojedinačne igre po izboru.

C-64 KASETI ORIGINALI: Ovih STORM Vee meden igra DOUBLE DRAGON II (svaka let sa automata), SAINT DRAGON
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II (Cass up verzija, arkađe sa automata, svaka let sa 923), T.M.N.T.II (po TV seriji)
Ovih STORM meden: OUTFRAN EUROPE, uzgled TERMINATOR II (Judgment day), TOTAL RECALL, BUBBLE BOBBLE,
OPERATION WOLF, OPERATION THUNDERBOLT, UNTOUCHABLES, TAI FAN, RASTAN, BATMAN, SHINOBU W.
Ovih STORM meden: LAST NINJA 1, 2, 3, REMIX, VENDETTA, MYTH, FUMBO QUEST, TUSKER, Ovih STORM meden:
FIT FIGHTER (svaka let sa judging i dva igrača) Ovih THALAMUS meden: CREATURES, HAWKEYE. Ovih STORM letova sa
- FRATES, TIMES OF LORE, STEALTH FIGHTER, DEFENDER OF THE CROWN, STORMLORD 1, 2, VIGILANTE,
CABAL, GOLDEN AXE, NEVERENDING STORY II, TEST DRIVE 1, 2, GHOULS N GHOST, WAR IN MIDDLE EARTH,
LASER SQUAD II, HEROES OF THE LANCE 1, 2, FIGHTER BOMBER, TURRICAN 1, 2, ASGARD, CIRCUS GAMES,
TURBO OUT RUN, ALTERED BEAST (sa automata, 1-2 igrača), GRAND PRIX CIRCUIT, TREASURE ISLAND, ELITE od

NOVI TEMATSKI KOMPLETI: sastavljeni od starih, novih i najnovijih igara i razliku su % 100% od svih kod drugih prodavača.
LEGENDA 1,2,3,4 IGROMETAR 1,2,3,4 ARKADNE AVANTURE 1,2,3,4 AMIGA HITOVI 1,2,3,4 NAJIGRE 1,2,3,4

HIT KOMPLETI: Svaku kasetu pre slanja proveravamo animamo novom digitalnom tehnologijom preko računara.
KOMPLET 154. Syntex 4+P.P.Hammer, Battle Command, Blues Brothers, T.M.N.T.II (cass up), Bart Simpson - Space Invaders, Tiki, Case Hunt

KOMPLET 155. Another World (let sa Amiga), Alien Storm, Girls strip poker, Cangerudy, Neighborhood, Syntex II,5, Space Invaders (sa amigom)...

KOMPLET 156. Double Dragon II, Outrun Europe, Chess-arkada, Fit Fighter, Robinson, Last Ninja, Chevy Chase, Sheriff, Dylan Dog, 1000...

KOMPLET 157. Hudson bank, Taran goza spa, Lords, Wreath name, Cyclo, Yuppies, FF Hammer, Legend, Turbo charge, Scorpion 2, Gateway savaj...

KOMPLET 158. Transpland, Zero gravity race, RS Cricket, Rugby W Cup, Mahacous, Orlando, T. Match, Control, Sward-Rose, Robinson, Lepan...

KOMPLET 159. Stratego, Sneakems, Rolling King, Another world, Adriano, S.T. Tracker, Yvonne, Totipiano, Last Battle, Mahacous, Craft, Slighth...

KOMPLET 160. Turbo charge, Gana sintex II, Thunder jays, Magic, Serpents, T. Explorer, Redland, Hammering, Face off, Operation Merkur, Baran...

KOMPLET 161. 140 de leti gaza de izbava ovog lista. Svaki komplet sadrži 30 igara, turbo, simul, savaj, sport, muzik, Duplekjan katodij...

Igre animamo na 5,25 diskete i na 3,5 inčne diskete (na jednu 3,5 inčnu disketu stane 6d igara, animanje je 400-...
C64 DISK IGRE: BART SIMPSON WORLD SPACE INVADERS (sa amigom) 1d, T.M.N.T.II (sa automata) 1d, BLUES BROTHERS 1d
P.P.HAMMER 1d, ANOTHER WORLD (ni na amigom) 1d, ALIEN STORM (sa automata, za dva igrača) 1d, SYSTEM 4 1d,
DYLAN DOG (po stripu) 1d, THE JETSON 1d, CASO HEAT (ALIEN Chase H.G. all bolje) 1d, TILT (super fliper) 2d,
SUPER SPACE INVADERS (za 2 igrača) 2d, STRIP POKER NEW 1d, SYSPUS II 1d, NEIGHBOURS 1d, CANGORUDY 1d,
ULTRIX 1d, DOUBLE DRAGON II 1d, ELVIRA (arkada) 1d, OUT RUN EUROPE 2d, HUDSON HAWK 1d, PIT FIGHTER 1d,
ROBOZONE 1d, DIRTY 1d, THE BREW 2d, BIG GAME FISHING 1d, WRESTLE MANIA 1d, LOST NINJA 1d, SHUFFLE 1d,
SMASH TV 1d, MECHANICUS 1d, RUBICON 2d, G.P. CYCLES 1d, LE PARC 1d, PLURAL 1d, ZERO GRAVITY RACE 1d,
GATEWAY TO SAVAGE FRONTIER 8d, GULDKORN EXPRESSION 1d, LORDS 1d, TERMINATOR 2 1d, PERTHARION 1d,
FINAL FIGHT 1d, TURBO-CHARGE 100% ak 2d, GIANA SISTERS II 1d, THUNDER JAWS 1d, LOGICAL 1d, RODLAND 1d,
LAST BATTLE 1d, ROLLING RONYN 1d, SU-SWEET 1d, ARACHANOPHOIBA 1d, CYCLOGIC 1d, TUR BASEBALL 1d, OP-
MERKUR 1d, DARKMAN 1d, MAGIC SERPENTS 1d, MEDIEVAL LORDS 2d, LETHAL ZONE 1d, ELVIRA (avantura) 6d,
SUPREMACY 1d, FACE OFF 2d, CONQUISTADOR 2d, FIREPOWER 1d, MANCHESTER E. 1d, PANG 1d, NARCO p. 1d
Sklanjao jedne disk strane je 100 dinara, prazna disketa je 80 dinara. Najmanja moguća porudžbina su 2 diskete
za NAJ-novije igre nas nazovite. Hitovi kao npr. THE JATSON (pećnik i ljud) i GAUNTLED II su za nas već zastareli.

DISKETNI USLUŽNI: Za razliku od ostalih kod nas dobijate programe snimljene sa obe strane a plaćate kao jednu.
1. CIA DESIGN + PAGEWRITER - 2. DARLY U.D. - 3. MAGNETIX U.D. - 4. MEMOSTAR U.D. - 5. MIAMI VICE U.D. -
6. 1000 CREW + POWER ASS - 7. BEASTIE BOYS I + INTRO DESIGNER II - 8. B.B. MEGA SAMPLER - 9. XANDOR +
WEIRD U.D. - 10. KENEGADE COPY + PLINTEX WRITER - 11. D.S. COMP.WARE + HACKER LUXT - 12. B.D.TOWER II +
STRIKE FORCE WRT. - 13. LINT 5 U.D. + IMAGE WRT. - 14. DEMON DEMO MAKER - 15. VICTORY INTRO DISK -
16. W.O.D. INTRO, DEMO DISK - 17 - 18. CRIME U.D. - 19. INTRO DESIGNER + 20. FAST HACK EM - 21. MAILBOX +
CHAT WRT - 22. VICTORY U.D. - 23. HOME VIDE.O PRODUCER - 24. PRINTMASTER + T.A.S.WORD - 25. ART -
STUDIO - 26. TAU UTILITY 5 - 27. TCOM PARTY UTILITY DISK + 3D MESSAGE MAKER - 28. DRAINS UTILITY
29. FANTASY DESIGNER + KOMIZAK - 30. TRANSCOM PACK #1 + SUKRA 64 - 31. WAG VIRUS + CRIME WRT. -
32. GIGA CAD plus - 33. RHAT SODY + MICRO PROLOG - 34. VIDEO FOX + EDISON PRINT - 35. THE NEWS ROOM +
SOFERKIT (+4) - 36. STOP THE PRESS - 37. GEOS - 38. ST.AR+PANTER 64 + GAME GRAPHIC DESIGNER -
39. AMICA PANT - 40. TRANSCOM PACK #2 - 41. TCOM PACK #3 - 42. MAVERICK (Kenegade copy 2) - 43. TCOM
PACK #4 - 44. TCOM PACK #5 - 45. TCOM PACK #6 - 46. TCOM PACK #7 - 47. TCOM PACK #8 - 48. TCOM
PACK #9 - 49. 3D CONST.SET + G1A05 NOTER - 50. PUBLISH 64 + ACCELERAY TOOLS - 51. TCOM #10 (+4)

PAZNLJA: zbog velikog odatarava počinjemo ponovo animati pojedinačne kasetine (turbo) igre po istom sistemu
SASTAVITJE SAMI SVOJ KOMPLET OD 30 IGARA. Posudujemo iva lita sa poljizilo od 1988 pa iva do danas. Preko
4000 igara. Za pojedinačne igre zovite samo na TRANSCOM STUDIO od 13-21h. Joli samo mi ovako animamo...

AMIGA Za AMIGU posudu samo ELIT U igara i profesionalnih videoh programa. Nudimo sa najnoviji (breveti) igre sa video
izlasku. Duplekjan katodij! Pitate sa već poznate adrese: PANDI STEFAN, CARA DUŠANA 3, 2+000 SUBOTICA

MARKIZ (024) 21-557 za C64 disk, kasetu i AMIGU od 13-20h
STUDIO 34-111 samo za C64 kasetu od 13-21h sam nedelja.

TRANSCOM

COMMODORE 64/128

Club 69

ZA SVAKI KUPljen KOMPLET DRUGI POTPUNO BESPLATNO

CENA KOMPLETA
250.- din.
DRUGI BESPLATAN

Troškove pakovanja i
poštarine snosi kupac

Programne snimke na kvalitetnim disketama, kasetama, a verifikovano ih je računara Disketni programi za video, oranje, muzičarstvo, animaciju, baze i tekst procesori. Za sve usluge damo garanciju. Početnicima besplatni saveti. Svaki komplet sadrži od 30 do 50 programa. Rok isporuka programa - 24 časa

SVAKOM KUPCU SPECIJALAN POKLON

KOMPLETI PROGRAMA NA KASETAMA ILI DISKETAMA

OBRAZOVNI KOMPLET IZMENLJIVO OSNOVNA ZA UČENIKE OD 4 DO 6. RAZREDA OSNOVNE ŠKOLE MATEMATIKA, SRPSKI, PRIRODA I DRUŠTVO, ENGLISKI GEOGRAFIJA...	SREDNJI VEK + KRSTASKI RATOVI Helen Head, Jan Lark, Roger Garmel, Ed Gardner, Simon, Red Decker, Great Buchanan, Dragana Laki, Arthur White-Rose	AVANTURISTIČKI + PUSTOLOVI Joe Robinson, Neilman Pat, Captain Jack, Douglas, Don, Mary Joy, Sammi, Neil/Heavy, Danica, Joe Bode, Desfordor	BORILAČKE VEŠTINE + NINJE First Flight, Lee Miles, Pinklight, Sussanah 2, Shalalala, Leanne Klock Ovi, Bessylen, Spenness, Eneaguoke, Dragon King
CRTANI FILMOVI + LIKOVI I STRIPOVA Batman, Roger Rabbit, Sun & Jacky, Garfield, Scooby Doo, Antero, Peppelo, Dick Tracy, Alvin and the Chipmunks	FUDBAL + KOSARKA Frank Camp, Manchester United, Arsenal, Chelsea, Juventus, Fiorentina, Tottenham, Juventus in Italy, Chelsea in Italy, Tottenham	DETEKTIJSKI + POLICIJSKI J.A. Reine 2, Technopop (1-4), Sly Fox, Super, Agent (1-10), Judge Grand, P. B. Krieger, Mordog, Bookworm, New York	AUTO - MOTO TRKE + FORMULA 1 Yamaha - Yamaha, Sally Cross, Grand Prix Monoplane, John Taylor, Super, Last Zone 2, Formula 1 (Sports-Pro), Auto Test, Air Bear
LUNA PARK + IGRE SA AUTOMATA Gregor Mijic (1-5), Gun Smoke, Garuda King, Tiger Road, Space Pilot, Paper Boy, Ravenshoe, Bombajack, Flying Shark	SVEMIRSKI + ZVEZDANI RATOVI Thunder Bolt, Delta Force, Telenovela, Discovery, Space Warrior, Scorpions, Arnie, Dark Pulsion, Green 2, John Cooper, Kite	TRKE MOTORA + KAMIONI I KARTINZI 4 x 4 of Road Racing (1-3), Super/Berg On, Steve Ross, Crazy Cool, No Cart Race, Ruggly, California Grand, Rallye Cross	SIMULACIJE LETENJA + VAZDUŠNE BITKE Ace, Flight Sim, 2, F 18 Hornet, Flying Shark, V43, 1942, Sim-Cat, Aero Jet, King, Top Gun, Thrust, A 11 Strike, Storm 60
ARKADNI + TENKOVSKI Park Patrol, Cobra, Quicks, F 47 Mission, Defender, 1-3 - 8000 Slacks, Defender Bomb, Ironclad, Jet Service, Sky 27	DUEL (2 Igrača) + DVOBOJI Ninja Master, Samurai Shadow, Jet Bike, Sun, Battle Band, King King, Leaf Don, Delta Soccer, Purple Star, Star Soft, FMX	FILMSKI HITOVI + TV SERIJE Glastonia (1-2), Beauty With Creep, Indiana Jones 2, Die Hard, Mordy King, Back to the Future, Between Them and Us	RATNI + KOMANDOSI Early Wars 2, Operation Wolf, Battle 1, Lines, Night, Great Battle, For Strike, Commando, Phoenix, Purple Star
PLATFORME + LAVIRINTI Ludo Alberto (1-4), Bala Dangerous 2, Platform, Mono Bros, Glava Steam, Wonder Box, Kicker/Dash, Merry Mixer	AKCIONI + SPECIJALCI Nemotator (1-11), Technopop (1-6) Tiger Force, Navy Movie, Sky Action, Action Eagle, Kicker Cinema, Nightline (1-2)	STRATEGIJE + AVANTURE Kingdom of the Swind, Wild Crown, Robin Hoodman, Summer, Game of Thrones, Back to Back, Witcher	HOROR + STRAVA I UŽAS Lucifer, Revenge, Vampire, Witchcraft, Blood, Horror, Ghost Hunt, Menagerie, Shovelwrest, 1, Jordan Forest, The 6th
IGRE NA SNEGU + ZIMSKIE CAROLIJE Snowflake, Brando's Best, Mito, Snowland, Christmas Ch. (1-2), Snowdog, Kitten, Ski Jump, Power Play, Soccer	MENADŽERSKI + KVIZOVI E.R.A. Quiz (1-3), Sport Trangle (1-4), Pub Quiz, Football Manager 2, Pro-Football 2, Q-TV, With Strange Colors, Black Star	SPORTSKI + TIMSKI Super Star (1-2), Pro Tennis Sim., Mini Golf, Pro Ski Sim., Sport Trangle (1-4), Jockey Wilson, Ramp Demons, Team Spirit	PORNO + EROTSKI Sex Games 2, porno Movie, My Sex world, Sexworld, Erotic, Sanabria Fox, Sex World, Porno Movie, Sex Fucks, Pornostar
WESTERN + KAUBOJI I INDIJANCI Express Rider, Probe Arts, Dangerous, Gun Smoke, Gun King, Cowboy Kid, West Bank, Gun/Mag, S.W. Ice, Steel Wrestling	SPORTOVI NA VODI + LETNJE IGRE Canoe Race Sim., Jet Ski, Power Boat Super Sport, Red Cat, Water, Peaslee, Water polo, Kajakovi vrbu, Surfing, Jet	POČETNIČKI + BESMRTNE Super Hero, Super Snake Sim., Shadow, Super, Cybernetic 2, FBI, Team, Babylon, 3, Mimes, Master Detective, Game Over	LETNJE OLIMPIJADE Calgary Games, Summer Games, Winter Games, Ice Dog, Skidon, Ski Winter, Olympic, Soccer, Soccer, 3, Kicker
GRAFIČKI + MUZIČKI Art Studio, Music Machine, Riverside 88, Soccer Palace 2, Viking Music, Footballzone, Soccer Party, Star, Malicious, Starwave	DRUŠTVENI + LOGIČKI O.M.B. Quiz, Monopoly, Domino, Anagram, Game, Pigsaw, Red, 3000 Rules, 1175, Jorgic (1-4), Coinsus Chess, Ball Ball	PROFESIONALNI + POČETNI SAHOVI Colorado Chess, Master Chess, Grand Master Chess, Mr Chess 30, Chess Master (2000) (1-2), Sargon 3, Chess Master 2000	BAZE PODATAKA + TEXT PROCESORI America, Free Writer, 10, text 64, Network, Advisor, Visi Writer, Text Magic, Boy Writer 3, America Post 80, 103000
NAJBOLJE IGRE ZA 1990. 1+2 Ferra Del, Tetris Battle, Champion Soccer, Soccer, Off 1, Red Green, Wolfenstein 3D, FNA, F1 Grand Prix, Mercs (1-4), Crown	PROGRAMSKI + MAŠINSKI JEZICI Simula Basic 1-3, Pascal, Fortran 84, Simula Complex, Studio Pascal, MAC 2 Assembly, Monitor 44, King Member	RAD SA VIDEOOM + USLUŽNI Video Files, America Paint, Spitta Magic, Record Motion, Red, 3000 Rules, 1175, Compressor, Speed Tape, ColorStar	ENGLISKI + NEMACKI + FRANCUSKI + MATEMATIKA English, Free Writer, 10, text 64, Network, Advisor, Visi Writer, Text Magic, Boy Writer 3, America Post 80, 103000
NAJBOLJE IGRE ZA 1991. 1+2 Ferra World, MASA KOBIJAČA (1-10), Worldwrestling Story 2 (1-3), Euro Soccer, White, Sanna Chi, Cappel, Red October	HITOVI SA AMIGU + NAJBOLJE ZA C-64 Lancelot 2, Fox Dots, The Book, Boy 90, Cyberninja, Magic Light, Rodde of Steel, Wizard's World, Joe Games, Fox Mario	HITIVI FERTUA + HITIVI FEBRUARA NAJBOLJA ZEMALJANA POŠTOM IZABRANA	SVJE VAŠE POKOZIČNE PRIZANJE MITEN POŠTOM ILI TELEFONA RADNO VREME OD 08 DO 21 I SVAKOGA DANA (NEDELJA I PRIZANCIJA) KASETE MOŽETE PREUZETI LIČNO IZ PRISTUPNOG NEKUPACIJSKOG TELEFONOG

CLUB 69, B. ATANACKOVIĆA 5, 11050 BEOGRAD, tel: 011 / 429-741

▶ NUDIMO NAJPOVOLJNIJE
CENE PO DOGOVORU

13. OKTOBRA 40. 11260 UMKA

TRIM

10% POPUSTA
ZA VEĆE KOLIČINE

☎ 011/55-294 OD 9-20h SEM NEDELJE



2IRO RAČUN BR. 60812-685-33577 - SDK ČUKARICA
ZA OBRAZOVANJE I ZABAVU NUDI



••• KOMPJUTERE I PERIFERIJE •••

AMIGA 500

MEMORIJA 1M
POKRIVAC
DISK 3.5" PROFEX
MODULATOR AMIGA
PODLOGA ZA MISA
MISA AMIGA
STAMPAČ-EPSON LX-400
MONITOR STEREO 1084 S

COMMODORE 64 II

Commodore 64 II - klasik
KASETOFON
DISK C 64 / 128 - 1541 B
MIS C-64
ISPRAVLJAČ C-64
POKRIVAČ
QUICK SHOT II
QUICK JOY II JOYSTICKS
COMPETION PRO.

••• HARDVARE AMIGA 500 - COMMODORE 64/128 •••

VEZNI PORT-AMIGA

OMOGUĆAVA ISTOVREMENO
UKLJUČIVANJE MISA I DVA
JOYSTICKS A ZA AMIGU
KABL 15m



MONITOR KABL SKART TV-AMIGA



CENTRONIKS KABL



UDRUŽIVAČ C64/128
ZA ISTOVREMENU VEZU
C64-TV-ANTENA



RAZDELNIK C64/128

DIREKTNO KOPIRANJE SA
SREZIMA RADA, PIEZO TON



RESET TASTER

ZA DUŽI VEK RAČUNARA



SENZORSKI JOYSTICK

8 - PRAVACA,
NEPOGREŠIV, NEUNIŠTIV,
PUČANJE, LED INDIKATOR



ISPRAVLJAČI ZA C64 / DISK 1541 / 1571

KVALITETNIJI OD ORIGINALNIH SA LED INDIKATOROM
PREKLOPNICOM I OIGIGURACEM

EPROM MODULI sa reset tasterom

SVE VRSTE KABLOVA ZA
Commodore C64/C128



M1 TURBO 250, TURBO 200, 250
STELVANJE GLAVE KAS.

M2 DUKI INDIKATOR, TURBO 250
DISK FAST LOAD, TURBO 200
STELVANJE GLAVE KAS

M3 SIMONS BASIC TURBO 250
STELVANJE GLAVE KAS.

M4 TORNAKOV DIS - IZRZAN
RAD DISKAT TURBO 250
MONITOR 49/52

M5 EPYX NAJBOLJI
MODUL ZA DISK SA
UPUTSTVOM ZA RAD

M6 TURBO 2001, 2002, 250
SPEC FAST TOS 1D
POD. GLAVE KAS

M7 SIMONS BASIC 8.800S
TURBO 250, STEL. GL. K.

CENTRONIKS - PROGRAM
SA YUBASY SCRIPTOM I
UPUTSTVOM SA KASETOM



DISKETE

DISKETE 5.2500x50
DISKETE 3.500 : HD
Eskom - TDK - Verbatim

DRZAC MISA



KUTJE ZA DISKETE
sa ključem
za 40, 50, 100 i 120 koby



USLOVI PRODAJE:
PTT TROŠKOVE SNOBI KUPAC, SVU ROBU
PRODAJEMO I NA ČEKOVE, I U RATE

ZA SVE PROIZVODE DAJEMO GARANCIJU 6 MESECI UZ OBEZBEDEN SERVIS

OD SADA, NA NOVOJ ADRESI
I NOVOM BROJU TELEFONA!



Commodore 64
AMIGA 500

Tražite
BESPLATAN
spisak svih
programa!

Noviniji kasetni i
disketni programi
na ORIGINALNIM
BASF kasetama i
disketama!

AMIGA 500
999 DEM

DISK DRAJV, MIŠ, TV MODULATOR,
4 DISKETE, UPUTSTVO NA NAŠEMI!

Commodore 64
II
449 DEM

KASETOFON, 2 DŽOJSTIKA, KASETA SA
60 PROGRAMA, UPUTSTVO NA NAŠEMI!

Monitor 1084S, disk drajvovi, kasetofoni, džojstici, memorijska proširenja.
Kutije za diskete, podloge za miševe. Diskete 5,25" i 3,5"-BASF i NoName.

NOVI! TURBO MODULI ZA C-64 SA RESET TASTEROM!

TM1: Turbo 250. Azimut slave. Copy 202. Ram optimizir. Top monitor...
TM3: File Copier. Disk Wizard 2.0. Fast disk. Quick load disk. Turbo.Azimut...

ZA SAV HARDWARE DAJEMO GARANCIJU 6 MESECI!

Cene u dinarima su promenljive u zavisnosti od trenutne vrednosti market!

tel: 018 / 24-027
NIS Soft, ul. 7 jula br.3, 18000 NIS

RADNO VREME: PON-PETAK: 09-19, SUBOTA: 09-15

Najbolji i najveći izbor disketnih igara za C64

Sve igre su proverene i zainamo ih sa verifikacijom i garancijom.

Ova je samo mali deo programa, a kompletan spisak možete naći u našem besplatnom katalogu.

Molimo Vas da koristite redne brojeve prilikom naručivanja!

201 3 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 96 PICTORAMA	60 98 THE CYCLES	10
202 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
203 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
204 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
205 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
206 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
207 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
208 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
209 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
210 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
211 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
212 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
213 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
214 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
215 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
216 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
217 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
218 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
219 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
220 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
221 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
222 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
223 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
224 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
225 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
226 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
227 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
228 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
229 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
230 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
231 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
232 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
233 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
234 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
235 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
236 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
237 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
238 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
239 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
240 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
241 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
242 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
243 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
244 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
245 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
246 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
247 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
248 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
249 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10
250 4 BROTHERS	20 129 DRAGON SLAYER	10 150 LAST NINJA I	30 97 PIRATE STAR	20 99 THE SIX	10

NALOVNE IZDAJE

KON TIKI

SOFTWARE

HITOVI OVOG MESECA SU:

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS II	30	1 megabyte
CONQUEST ARMS	30	1 megabyte
INDICE TURBO	10	
CRASH LANDING	10	
ULTIMA VI (MINDSCAPE)	40	1 megabyte
CASTLES (OVERPLAY)	30	1 megabyte
MADLIBER (CREMLIN)	30	
PINKALL DREAMS (DIGITAL ILLUSIONS)	20	
SPACE QUEST IV (SIERRA)	70	1 megabyte
ORLJ I PSYCHOSIS	20	
EL YIRA II (ACCURARE)	70	1 megabyte
AMIG 1.32 (za kompjuterom)	10	
VISTA PBO 2.0	40	1 megabyte
PRASAD 3.02 (super za racunarstvo)	10	1 megabyte
GO AMIGA 3.0	10	
CAN DO VLS	30	1 megabyte

ROBERT ZIVKOVIC
D. VUKASOVICA 82/29
11070 N. BEOGRAD
Tel. 011-154-836



HARDWARE

ISKRETE BAZIRNI FORMATI A PO PIVOJNIM CERAMA
PALICE ZA NOBU
MEMORIJE SA SAYOM (30 DM)
KUTIJE ZA ISKRETE
CENTRONS HARLOVI
INTERNI I EXTERNI DISK DRIVE
MIDNO BAZIRNI DRZINA
PLASTICNI POKLAPAC ZA AMIG
FILTER ZA MINITOR
NALEPNICE ZA ISKRETE
ISKR CLEANER
AMIGA 500 SA MODULATOROM
MINITOR PHILIPS CM 0035-II
AMIGA 3000

VIDEO KASETA POCETNI KURS
SVE ZA POCETNIKE

UKOLIKO VAS INTERESUJE JOS NESTO OD HARDVERA NAZOVITE NAS

Kon Tiki mmmm.....

SVE OVE PROGRAME MOZETE NACI
NA NASEM BBS-u
PROGRAME DOBIJAMO SVAKOG DANA
I MUDIMO VAM POVOLJNE USLOVE
PRETPLATE (IDEALNO ZA PIRATE)

RADNO VREME BBS-a JE 23-07
od 2400 bps - 19200 bps

AMIGA

AMIGA
ACLU8 91

☎ 018/24-835
SOFTWARE & HARDWARE
Besplatan katalog
Izdava: 021/130-684

AMIGA BOOKS

IZDAVA: BEOGRAD
Najnoviji labor. Materijali za Amiga
Priloge: Uspešno (Novi: 1000 2 3 4,
prilozi 12, 1000, AMIG, 018/24-835),
Priloge za Manual, Kogn. Station, TV, 021/130-684,
Videoscape 1D, Newcube 1D, 021/130-684,
The Graphics, Amiga for Beginners,
Mikro. Language, C for Experts, 1D
Graphics Prog., System Prog. 021/130-684,
Hardware and Software for 3.5 Disket
Katalog za OFFICIM 021/130-684
KATALOG BESPLATAN

SB-SOFT

AMIGA
&
C-64

- Najnoviji programi
- Povoljne cene
- Veliki izbor igara
- Rok isporuke 1 dan
- Profesionalan odnos
- Besplatan katalog
- Bez virusa 100%

Stanić Branko
Bulevar Avnoja 38/8
11070 Novi Beograd
011/130-684

AMIGA STUDIO SUBOTICA

Imamo SVE najnovije programe i igre!
Ali mi imamo i uputstva:
REAL 3D, DeLuxe Paint IV, 3D Modeller
Fantavision, Videoscape 3D su samo deo.
ZOVITE 024/25-671

TRIO SOFT

AMIGA & COMMODORE

- Katalog besplatan
- Najniže cene
- 100% bez virusa

- Ivek novi programi
- Isporuka za 24 časa
- Vrhunski kvalitet

AMIGA: C64/128

BARIĆ SAŠA, BOKSKA 94/70

JKOVIĆ IGOR, 20 OKTOBRA 20

11000 BEOGRAD, TEL. 547 700

11000 BEOGRAD, TEL. 492-280

CALUS

AMIGA BOOKS
021/451-147, 452-131
F.P. odreda 9
21132 Petrovaradin

SOFTWARE
najnoviji programi
povoljne cene
proširenja
disketa

hardware
AMIGA
ATARI
COMMODORE
DIZAJN
USLUGA

Servis
Hrištica 16
021/392-148

IGRE I USLUŽNI PROGRAMI

SNIMANJE SAMO 60 din.
FARČIĆ VIKTOR & PAVLE

ADRIJANA TARKOVSKA 1, 11000 BEOGRAD
TELEFON: 011/325-975

AMIGA

SOFTWARE & HARDWARE

tel. 011 / 146-744

AMIGA

AMIGA - IGRE

Vlada, Tel. 011 / 686 - 863

AMIGA ARTUR SOFT

Najnoviji programi (isključivo za str. amb. DOS-CVA, NOVITIJI svakih 3-4 dana)
- Mogućnost preplate
- Besplatan katalog
- Veliki broj uslužnih programa
- Brza i kvalitetna isporuka
Artiko Nhojše, Voj. Stepe 251
11000 Beograd, tel. 011/229-000

FAST SOFT AMIGA

Najnovije i najbolje igre i uslužni programi.
Prazne diskete: BASF, JVC, No Name
3.5" DS/DD 720 KB 3.5" DS/HD 1.44 MB
5.25" DS/DD 360 KB 5.25" DS/HD 1.2 MB

Besplatan katalog
Dejan Jurić, H. Veljkova 38, 14000 Valjevo
Tel. 014/22-162

INTERCOMP-Amiga

Veliki izbor programa, preko 2000 disketa.
Posedujemo: kvalitetne uslužne programe,
igre (1987-1992)... Stalan priliv noviteta.
Katalog besplatan

Najkvalitetnija, sat, prekidač, uputstvo
79 DEM
Proširenja 0,5Mb

Amiga, monitor 108", EPSON pisači, drajevti

Tel.: (035) 224-107

U zeli da vam pomognemo i olakšamo izbor prvi smo za vas sastavili igre prema tematici. Na želost zbog malog prostora ovde je prikazan samo mali deo igara dok sve ostale možete naći u našem PROFI izdajom katalogu (50 din). Molimo vas da prilikom naručivanja koristite redne brojeve u oglasu i katalogu.

VAŽNO: SVI PROGRAMI SU ZEPYANI I SHINAJU SE SA VERIFIKACIJOM

Table with 4 columns of game titles and IDs. Includes categories like 'AMIGA 500', 'AMIGA 500', 'AMIGA 500', and 'AMIGA 500'. Games listed include titles like 'POCK BOO', 'STREET HOOD', 'AMAZING ADVENTURE', 'RIVAL COUNTDOWN', 'GOLF', 'RACE', etc.



AMIGA CENTAR

011/101-372



SOFTWARE

Poseđujemo najveći izbor u YU od preko 3000 programa od najstarijih do najnovijih, igrice, uslužne, korisničke ...

Sve programe uzimamo za kvalitetnim diskovima, verifikovane i 100% bez virusa.

CENE PROGRAMA

Igra na 5.25" disketu	300 din
Igra na 3.5" disketu	120 din
Uslužni na 5.25" disketu	330 din
Uslužni na 3.5" disketu	150 din

Posebna prilika SAMO u mesecu martu IGRA na SUPER kvalitetnoj SONY disketu samo 350 din a USLUŽNI samo 380 din

DISKETE

3.5" 2DD:	NO NAME	P
	BSCOM	O
	CLAIM	Z
	VERRATIM	C
	BASEP	V
	SKS	T
	SONY	T
	TDK	E
3.5" 2HD:	NO NAME	A
	BASEP	Z
	TDK	A
5.25" 2DD:	NO NAME	A
	BASEP	C
	TDK	E
5.25" 2HD:	FLOPPY	N
	BASEP	U
	TDK	U

HARDWARE

- * AMIGA 500
- * COLOR MONITOR 10845
- * COL. MON. PHILIPS 88335
- * MEMORIJA 512KB
- * MEMORIJA 2MB
- * MIŠEVI GOLDEN IMAGE, SUNDOK
- * PODLOGA ZA MIŠA
- * KUTIJE ZA DISKETE
- * AMIGA SCART CABLE
- * TV MODULATOR
- * MIDI INTERFACE
- * GENLOCK
- * ACTION REPLAY
- * DIGITALIZATOR SLIKE
- * DIGITALIZATOR ZVUKA
- * SCANNER
- * ADAPTER MIŠPALICA
- * ADAPTER ZA DVE PALICE
- * MODEM 2400 I 9600 BAUD
- * PC AT ONCE
- * TV TUNER
- * CENTRONIX CABLE
- * HARD DISK A-590
- * HARD DISK QUANTUM I GVP II

SKANDALOZNE CENE !!!

- * Pročišćivač od 512 Kb *
- bez sata - SAMO 75 dem
- * Pročišćivač od 2Mb *
- bez sata - SAMO 350 dem
- sa satom - SAMO 400 dem
- * SUPRA MODEM 2400 *
- sa kablom - SAMO 350 dem

* I OSTALO ZA VAŠ KOMPIJUTER

6000,-



Kempston Competition Pro 5000 sa profi mikroprekidačima

3000,-



Quickshot II sa prekidačem za automatsku paljbu

14000,-



Dodatna memorija 512kb sa satom, akumulatorskom baterijom i izvedom za prekidač

Troškove pakovanja i poštarine snosi kupac. Sve reklamacije razmatramo. Na zahtev šaljemo besplatan katalog.

AMIGA CENTAR

011/ 101-372



■ **VODIY** ■ **VODIY** ■ **VSDIY**
RAD. DANOM OD 10-19^h
SUBOTOM OD 10 DO 14^h

■ **VSDIY** ■ **VSDIY** ■ **VSDIY**
NEDELJOM I PRAZNICIMA
NE RADIMO

PC KOMPATIBILCI

DOMENIKO PC SOFTWARE - Tu smo mi kreirali i producali nam informacije sa ciljanom da obavljamo svoju funkciju. Mi smo vam pravi izbor! Naša vam se STACIJA 16 kod 06 nam je najbolja! Imamo provela program sa izlaskom iz kancelarije i bicikliza. Imamo PC Disk 7.3. Našim aplikacijama sa Turbo C su dobili Novotek, vektor, vektor, Katalog sa diskovima 012/218-443, tel: 06 do 100, vikendima od 10 do 12h.

Softver za PC

Imate i posebne programe
V. Kovic, 15800 Sabor, ul. P. Še-
kavca 8/2-a, telefona 815/13-835.

Posljednje i najbolje softveri za PC
izdavači: Quality Software, Tripoli-
Ivan, Zrinskih 34, 71000 Sarajevo, tel
071/35-525.

DSS **PC Joy** **Novo**



Budžetni savršeni paketi za PC
Novi diskovi, aplikacije, razne pakete
i programi, 2 programi, 1000 komada
NAPOVEDNIK CENE
C-66 Amiga Atari
IBM, nemeraki, javna predavanja
komunikacija i programi sa funkcijama
i informacionim programima.
Dražen Štoković 027/29-559

VGA Soft Prodigy i razno za PC
PC, Msk, tel. 076/96-165

PC: Posljednje posuda savet progr-
ma, igra, besplatni katalog Tel.
071/218-443, 348-352

PC: Najnovije igre i programi, 1 igra
100 disk tel 076/237-442

IBM-PC SOFT CLUB
Tel: 011/690-184
IGRE I PROGRAMI

SUPER Software PC - Igra i programi
Najnoviji i najbolji izdavači Še-
kavca dobro došli! Tel: 011/688-216

PC XT/AT Al-soft

**Najnovije igre, korisnički programi,
konfiguracije, komponente.**

Cijena SITNICA !!

Najnovije-SIERRA overture: Conquest of Caribs,
Adventures of Willy Beomah, Leisure Suit Larry 3,
Police Quest 3, King's Quest 5, Space Quest 4, itd.

Ring 071/278-539

ZEMUN
615-980
PC AT XT

Imate kompjuter...
terali biste se...
Nemate izlaza...
Šta čekate.
Mi smo pravi izbor

POVOLJNO PC igre Katalog bespla-
tan, preko 1 raznoza Tel.
815/108-444

DUOSOFT - Prodaja, raznoza i sa-
vjetni kvalitativnog softvera. Odlična
kvalitet, bezna ulazni i izlazni kod na
rečima da vam se uklonilo. Besplatni
katalog, originalna literatura sa kon-
duser i softver! Softvera diskova od 13h
Tel. 811/473-372

IBM PC & COMPATIBLE - Igra i
posebni programi i igra za PC računare
na svim diskovima. Mlađe i više izdavači
Imamo i PC! Najbolji cijene! Jedini pro-
grami svih poznatih PC, programi
NADVO-REKUPATNO Najbolji izbor
PC softvera - Public Domain i
programi. Projezi 7000 programi i igra.
KAT/ACT/ATA (izlaska lista lista i vidi
PC računare, obično se sa savjetima
Trudimo se da je pogodan besplatni
sa izvorni udžbenici, originalni CD Soft-
ware, P. G. Marković 34, 71000 Saraj-
evo, tel. 076/93-990

PC XT/AT
IGRE Najjeftinija
u gradu!!
011/454-244

MEKON Games prodaje originalne ig-
re za PC Tel. 076/419-816

PC SOFTWARE, raznoza originalni
i programi izdavači. Prodavači član
Kvaliteti Katalog Tel. 076/44-385.

POVOLJNO PC igre Katalog bespla-
tan, preko 1 raznoza, tel. 815/108-444

PC XT/AT/386
IGRE
• Najnovije i najpopularnije
• Najbolji izbor i cijene
• Najbolji izbor i cijene
• Najbolji izbor i cijene
• Najbolji izbor i cijene

Milanković Ivan, Dumboska 2, 1000 Beograd, 011 654-707

BESPLATNI PROGRAMI ZA PC RAČUNARE
BESPLATAN KATALOG

App Systems - Beograd - Zrinskih 5
t. f. 011/630-167, t. f./fax 011/635-664

UKUP POLJNOG PC RAČUNARA I ŠTAMPAČA
ZAMENA STARO ZA NOVO
PRODAJA INDUSTRIJSKI REPARIRANJE RAČUNARA

PC: prodaja igara i programi, 1000 ve-
na izlaska! Posljednje izlaska! Tel.
823/35-311, Robert Lelak.

POVOLJNO PC igre Katalog bespla-
tan, preko 1 raznoza Povratni Tel
815/442-813.

PC: Najnoviji i najbolji programi
igre, originalna, originalni Katalog bes-
platni Tel. 071/218-443

IBM PC & Compatible

Najnovije IGRS
Izvorni softveri
Hase II (3.1), 85-2 (jedino memo-
rija) Powerplay 2 Super Secret
Tackler, Don't Even Accede
Top Gun, The Danger Zone, Scow
na Nasa Tardis, Streetwar, Hesi-
want, Gumbro 2000
Telefon: 876/40-990

PIDM **PC XT/AT** **IGRE**
DUPOR DANE
Južna Gopčina 71 / 46
1100 Novi Beograd
Tel.: 011 / 165 - 163

REČNICI za PC

SA NAJVIŠE REČI NA NAŠEN TRŽIŠTU

RESH 2.21+
Englesko-SH

NESH 1.10+
Nemacko-SH

55.000	----- reči	-----	35.000
5,5 MB	--- zauzeće diska	---	3,5 MB
1.950,00	----- din	-----	1.600,00

Ispuška na 5,25" ili 3,5" disketama, MGA ili
VGA verzija sa YU znacima. Mogućnost pre-
vođenja i sa komandne DOS linije. Vlasnici
RESH-a 1.10 dobijaju BESPLATNO novih
15.000 reči.

A-soft p. p. 81, 31000 UŽICE
tel. 031/27-832

ATARI

RAZMENA i prodaja programne i Atari
ST i ST Najbolji i Najbolji tel.
011/607-419

ATARI ST epic. programi i druge stvari
40 din. Kraljevićev trg, Beograd, Igra Vasa
Lokaj, Casa Okolina 85 25000 Zrenjanin,
tel. 033/33-030.

PRODAJEM Atari 520 ST sa 1 MB
RAM i disk ST 104, monitor 5M 124
300 dinara, cena 1200 1200, Tel.
021/31-312

ATARI ST

COMPUTER SHOP - KNEZ MIHAJLOVA 22
TEL. 011/623-896

Graphic Styles

Kompletna prodavaonica svih
vrsta publikacija za domaću,
komercijalnu i inostranu tržištu.
Kvalitet, originalnost, brzina i
sigurnost - u skladu sa svim
zahtevima - u okviru, prema
potrebama, radimo i kataloge
za, plakate, izvornike,
STIROVANJE SIRA I
LASER SLOJNOI

HARDWARE & SOFTWARE



MP-biro
tel. 011/496-351

ADRESA: dipl. ing. Dusan Bucalović
11000 BEOGRAD, ul. Petra Gvozdica 4

Informacije i narudžbinu možete dobiti od 12-20h

Najveća ponuda pro-
grama u YU za
ATARI ST računare.
Nudimo Vam veliki izbor
prevedenih programa. Po-
sebno smo specijalizovali
za prodaju programa za:
stane izdavačke grafičke
dizajne, projektovanje ter-
motehničkih mašina i
elektroničkih mašina i
podataka ...

NA NOVCI CALMUS SL
DIDOT PROFESSIONAL
TYPE ARE VERNISAGE
AWANT TRACER ILL...

PRODAJU ATARI ST
KONFIGURACIJA:

3040 STFM MEGA ST 24MB
MEGA STE 124MB MEGAFLI
500MB HYPERCACHE
800 EPSON LD PRINTER
25000000 SCANER
4000000 FLOPI DISKOV
3.5inch DISKETE
EIZO FLEXSCAN MONITOR
MOS
SEPAD AT ONCE IMAJU...

- ISPORUKA ODMAH
- GARANCIJA 12 meseci
- Besplatna instalacija!

ATARI ST

GRAFIČKI
KOMPJUTER IZ OZBILNO

U ovom katalogu predstavljamo vam
kompletnu ponudu svih vrsta publikacija
za domaću, komercijalnu i inostranu
tržištu. Kvalitet, originalnost, brzina i
sigurnost - u skladu sa svim zahtevima -
prema potrebama, radimo i kataloge za,
plakate, izvornike, STIROVANJE SIRA I
LASER SLOJNOI

ATARI XL/XE, 128k, 256k programi,
opisativa, skene, fajlovi internet, oblike
za kasetu i ekrane stene, stene izdava-
čke, Atari parničak kompleti ASI
i ostali i in kompjuteri, Degas Ra-
pport, Spaznik izvornici, 3,75000 Sanyo-
re, tel. 011/943-345, sa opširnim katalog
poštom 20 din.

ATARI ST & AMIGA
SOFTWARE I HARDWARE
SILASIA BOGDAN, 11080
ZEMUN, S. Kovačevića 7
011/191-730

NAJVEŠI IZBOR, najbolje, najbrže i naj
jeftinije iz Atari ST/STX kompjute-
ra: 1200 bez stana, kvalitetni kompjute-
ri. Pogodni za svaku vrstu izdavačke, izdava-
čke, tel. 011/229-124. Posrednik, sa od-
stajem

VIBROS Software - ST Najbolji i Najbolji
kompjuteri, Beograd, Ispunka 346, Tel.
021/372-232

Disk Masters Crew
ATARI ST/STX
KOMPJUTER IZ OZBILNO
U ovom katalogu predstavljamo vam
kompletnu ponudu svih vrsta publikacija
za domaću, komercijalnu i inostranu
tržištu. Kvalitet, originalnost, brzina i
sigurnost - u skladu sa svim zahtevima -
prema potrebama, radimo i kataloge za,
plakate, izvornike, STIROVANJE SIRA I
LASER SLOJNOI

ATARI

GRAFIČKI
KOMPJUTER IZ OZBILNO

U ovom katalogu predstavljamo vam
kompletnu ponudu svih vrsta publikacija
za domaću, komercijalnu i inostranu
tržištu. Kvalitet, originalnost, brzina i
sigurnost - u skladu sa svim zahtevima -
prema potrebama, radimo i kataloge za,
plakate, izvornike, STIROVANJE SIRA I
LASER SLOJNOI

ATARI ST - Veliki izbor programa i
kompjuteri po najpovoljnijim cenama (svi
programi su izdati za 40.000 din) Za
već informacije i besplatni katalog obratite
se na adresu: ELS Software, P.O. Mar-
tina St. 71000 Bana Luka, tel.
07631-402 (od 15 do 18h)

ORAVŠTAVANJE stila i AT
ST/STX računara da je izdati za
100 din. Kompjuter "AVES WORLD".
U ovom katalogu predstavljamo vam
kompletnu ponudu svih vrsta publikacija
za domaću, komercijalnu i inostranu
tržištu. Kvalitet, originalnost, brzina i
sigurnost - u skladu sa svim zahtevima -
prema potrebama, radimo i kataloge za,
plakate, izvornike, STIROVANJE SIRA I
LASER SLOJNOI

RAZNO

PAŽNJA! Reprezentativni obrazloženje
suzbijanje radova grafičkih stana sa sve
vrste kompjutera, monitor, sig. i. izdati.
Pro Grp Martića St. 71000 Bana Lu-
ka, tel. 07631-948.

PRODAJEM diskov kompjuter Sharp
PC 6000 sa hardverom, Acrobat CPC
6124 monitor Epson LX 800, tel.
011/606-618, 21-082.

DISKETE, Flopi, Opert, Foto karte,
modemi, Izbornici kompjutera Tel.
011/606-618

KOD ESK veliki izbor (svi) i najbrže
programa za PC Amiga/Atari/Apple
Prodajem modemi MP-3, Tel.
011/209-500.

LOTTO V48 i Spornika programi V11
sa PC AT/ST i C-64/128 Vše povoljno
za cenama i Elnas. Vozovnica dobi-
ke i uvođenja stana. Stacionarni i in-
ter. Prethodno izdati poštama i po-
štama programi iz PC. Dostupna izdati
svak, tel. 011/1776-158, od 12-20 časa
sv.

RAZNO

PRODAJEM Scheider CPC 4128 sa modulatorom radiotelevizije, štampač Tel. 026/53-676.

PRODAJEM IBM XT sa kolok modulatora i CGA grafičkom karticom. Tel. 071/212-368.

S.T.U.R. "TRIM" u.d.o.
POSREDOVANJE U PROMETU
A. Trgovina sa malo
B. Komisiona prodaja
za sve vrste robe
Kontakt: 071/212-368
071/212-368

AMSTRADOVCII Novof - Rik Design 1114 (Floper), Duzi i plati 81-82, Super Printer Zvez (digital), Avioni cehovih za "trgovacki" Komet 29, 30 Novokrajka, Izazaj u Travniku 2 - 40 izmestika mnogobroj Aparat Misa, Pucalica, Ervacki, Berlicko Auto-Ma, Ma, Nija, Tel. 071/818-662

VEZO SA VAMA...
329-148



EDICINA KOMPJUTER BIBLIOTEKA ČAČAK NOVE KNJIGE:

- 1. TVRDI DISK (250 str.)**
Sve o tvrdim diskovima
- 2. TURBO PASCAL 6.5 (450 str.)**
Nezaboravne knjige za korisnika.
- 3. AMIGA GRAFIKA (260 str.)**
Primeri u C-u, milanica, BASIC-u.
- 4. C korak po korak (310 str.)**
Standardni priručnik.
- 5. Amiga priručnik za BASIC programiranje**
Najnovije i dopunjeno izdanje.
- 6. AmigaDOS principi i programiranje**
Najnovije i dopunjeno izdanje.
- 7. Amiga/Atari/PC Modula-2 (II izdanje)**
- 8. Atari ST priručnik i korak dalje (II izdanje)**
Knjige za svakog vlasnika ATARIJA.
- 9. Atari ST GFA BASIC Korak po korak (II izdanje)**
Na 300 strana detaljno je objašnjen GFA BASIC. Detaljno objašnjene komande uz obilje primera.
- 10. Atari ST GFA BASIC programski vodič (II izdanje)**
Obilje programa, procedura, sesije i rešenja.
- 11. Atari ST pogled unutra**
NOVA KNJIGA. Trenutno najdostupnije. Intersa konfiguracija, memojske strukture.
- 12. MS-DOS 5.0 (460 str.)**
Kompletni priručnik za novi MS-DOS izlazi iz Bečke u aprilu.
- 13. Commodore 128 programerski vodič**
- 14. CP/M sistemsko uputstvo 2.2 i 3.0**
- 15. CP/M acthiv u praksi**

BITNO: KOD KUPOVINE KOMPLETA OBTVARIJUJETE VELIKO POPUST

- a) Programski jezici (TURBO PASCAL, C, MODULA II)
b) AMIGA (Priručnik, DOS, Grafika)
c) ATARI (Priručnik, GFA BASIC, GFA Pro G.V., Pogled unutra)
d) PC VIDIČ (TVRDI DISK, MS-DOS)

Pozadnjih eklek na adresu "EDICINA KOMPJUTER BIBLIOTEKA",
F. Filipovića 41, 32000 Čačak, telefon: (032) 32-322 ili 23-120

Samir Computer Service

- Servis za sve vrste računara i foto mašina - sa vama od!
AMIGA 500/200/400+
Imamo: 60320, 60321, 60324-1, 6032 6034 6037, 6037, 6037 6037, 747794, 5713, 6432779, 60384, 64386, 511300, 514356 delovne
Cena, Test, Epson, Kiclatone 1.2, 1.2, 2.0, 1.25, 1.4950 kao i sve ostale rezervne delove.
COMMODORE 64/128
Imamo: 8020, 8006, 5228, 6516, 4544, 5285, 8281, 8285, 5255, 7412 - - - - - sve rezervne i ostale delove.
SPECTRUM 2600/128/79
Imamo: 226A, 4118, 4164, 6032, 3732, 4164, ULA, 8008, 6036, L8118A, kao i kompletni za prodavnicu za 4036.
Tel: 021/944-632

PRODAJEM srednja za opretnost, veoma opretni izlaz. Tel. 090/43-208.

PRODAJEM IHP Dinkajet, 1130 DM, tel. 023/94-132, 45-438.

AMSTRADOVCII S&C (sve vam mali naprednja i najpouzdanija oprema) Provozni: Grafičara Nikić, tel. 081-62-187.

AMSTRADOVCII Corina Soft vasa rači: veći i veći programi. Adresa: Mikovik Dema, Bataj Gata 11, 71300 Sarajeva, tel. 071/467-288.

AMSTRADOVCII računarski sistemski programi i spre: Jajkova i draka od 218/ Kraljevo: besplatni! Xerox, tel. 086/3-367, postu 158

BEST OF TK

Philly Crookall
PROGRAMIRANJE
ZA POČETNIKE

Grupa knjige
COMMO CORE 64 -
GRAFIKA I ZVUK

Adem Jahupović
IBASE III plus

Stevko Papović
PROGRAMIRANJE
U CLIPPER-u

Mr Veljko Ašić
IBM PC XT/AT u
25 LEKCIJA

Dr Dušan Totić i dr Veljko Stojković
PASCAL - Zbirka
rešenih zadatka

MŠ-Grahovacki
MEN-COS UZ PODRŠKU
TURBO PASCAL-a

Mr Branislav Perić
LOTUS 1-2-3
FOR WINDOWS

Mr Konstantin Kostić
LOTUS 1-2-3 u
10 LEKCIJA

Dr Mirjana i dr Miroslav Nikolić
EXCEL 3.0

Preporučili i pripremili pakete za adresu: MSP TEHNIČKA KNJIGA,
Beograd, Vojvode Stepa 44, tel. 011/481-831, 480-676, fax: 473-442

U KLUB SE MOŽETE UČLANITI I AKO NE POSLUŽITE KNJIGU
IZ OVIH OGLASA

PRAVILA KLUBA I POKLONJENOSTI

- Vasa jedina članska obaveza je kupovina jedne knjige iz klupskog programa tokom jedne godine članstva.
- Odrabene knjige naručuju poštom ili telefonom, a plaćate ih pozvanjem.
- Četiri puta godišnje primite Katalog KLUB-a koji obuhvata sve izdanje "Tehničke knjige" i bogat izbor izdanja drugih izdavača.
- Sve poslušane knjige dobijate po povlašćenju, ceni koje je 75% manje od reticne cene.
- Ovakvi član koji učestvuju i zapošljavaju dobija vrstan poligon odskad klubom poslušanim i novim člana.
- Učlanjenje u KLUB je besplatno.

NARUČUBENICA 015/8K

- Poznajujem poslušane knjige broj: _____
 po redovnoj ceni
 sa popust 10% za novu članu (za poslušane i poslušane)
 sa popust od 12% članstva karta za _____

Ime i prezime _____

Ulica i broj _____

Broj pošte _____ Mesto _____

*** za buduća članstva ***

Telefon _____ Lica i kartica i BUP _____

Delove rođenja _____ Zanimanja _____

Za molodstava je potrebno dodati i podatke o prethodnom rođenju _____

KLUB TEHNIČKE KNJIGE

ga obaspeđ bimbama. Nikada se previše ne zadivlja na jednom mjestu. **HICK DANGEROUS II** • Kako se prelati bezna na vodnom na početnom deku četvrtog zavoja?

Predrag Car i Dejan The Magvoj lažu pismo za **PRINCE OF PERSIA** • **PC** • Da li koriste varanja, igru starta za **PRINCE MEGAMIT** a ne za **PRINCE**. Sada oči sa **SHIPT** + 'U' prelaziš nove bez ograničenja sa '4' postavljiva varanja. Na 'K' ubijati sve protivnike uključujući i Jeffera. Čaka sa **GOLDEN AXE** • Kada dođe vreme da odabereš igraču, pritom prvo biraš novac od kojeg tebi da pobediš, a ostali biraju igraču. Da li neko zna šifre za **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES**? Da li neko zna kako treba operirati pacijenta da kraja u **LIFE & DEATH**?

Marko Jokanović dopunjuje prethodne sa **PRINCE OF PERSIA** • **PC** • Koristiš starostvo za **PRINCE MEGAMIT** smali mogućnost dobivanja starostje sa **SHIPT** + 'U', pada sa veće varanje bez postojanja sa **SHIPT** + 'W', kao i glodanje skrana mlad sa 'U', skrana upad sa 'N', levog skrana sa 'H' i donjeg sa 'U'.

Hesti Di odgovara **Nebajli Tomšića** za **ZONA** • A igra je prevrćena prema filmu Tron. Upradija se izvanstani vanik koje tra sebe ostaviti na, a ta je i nekoliko protivnika sa sličnim vonitima. Oči je savesti protivnika da se razlija u bilo koji na da da izlaze sa torena. Protivnik na pucanje dohija se ogrešio od turbo pogon. **LASER SQUAD** • Šta je oči šee sa i uzima muzike? **LORD OF THE RINGS** • Kako izbaci pas u blizini imanja? **farmera Maggota** • **SHADOWS OF MURDOK** • Kako ubiti Colmana? **LORDS OF CHAOS** • Da li je moguće otkriti čarobnjaka?

Ivan Pantović • Štuka odgovara **Teomasa** za **LEANDER** • **A** • Kod nas krivo "razbijena" varnja koja se štuk ponada. Treba paziti da se ubija samonija bez šakvog protivnika. Kada kreneš smatka se protivnik tražimo dugme (Pre sa Fire To Start) Posle trećeg puta će ekran početi luđatiš da blešaje i merna boju. Uklješće izlazi o autorima igre i samostij opir kojim se objašnjava kako se postiče besmrtnost.

Stadien Stress odgovara **Stinson Vesilatoru** za **POLICE QUEST** • **PC** • Podrbi se markotički brigadi. Dobit će nova kancelarija u kojoj je osman sa Hoffmannovim dopunje. Probiti ga je pošto se ga uzeo, zatim osmanje 141 do ogazne table i okreni strane dok ne vidiš Hoffmannovu sliku. Ure-

ze „Get Wanted Poster“ i ih u dverilice ih duma dok te lovik se pita šta hoćeš. Recni „This Is An Emergency“ Čekaj dok se vrati i dai Hoffmannove dopu i Wanted Poster sudiji. Kada ukradoš „Fatum“ dobićeš „No Ball Warrent“ sa koji još nije sigurno čemu služi.

Bob iz **Hogvata** dopunjuje odgovor **Stinson Vesilatoru** za **POLICE QUEST** • **PC** • Puznjog vasači da uzade u kola pa ga sondiraš (Test Seber). Možda ga osmaniš



(Small) i stvari ma listice (Cuff Hird) Odgovr ga u zatvor i na pucanje strikara nakon što ga dovedo, odgovori sa „Dua“ (vednja pod dejtvom alkohola). Rebesas sa koje se prao prevodišna znači: „Provera podataka pokazuje dva prekršaja vođnje pod dejtvom alkohola.“ U zatvoru obavestno pogledaj zatvorenikima u drugoj celiji. Znac se te mošta da ga postiš (jednak nje znao da je kopiranje programa zabranjeno). Švoj srednji Magvoin 385 obavestno stavi u zatvor na zduzvakt put kada ulazi u zatvor. Za isto igra odgovor sa **Wile** i **Poteši Marie** u zatvoru i nagovori je da pomogne pođnje u skidatj akciju (Help U Operatone). One da prstati i Morgan će postiti kola.

Marko odgovore **Iku** za **NO MERCY** • **C-64** • Kada dođeš do osmanjebnog u levojškoj 40 pozvati i pokazi

ma nalog. Nakon toga možda pretrahiti stas Javi ako nešto nađeš.

Glischa dopunjuje odgovor **Iku** za **NO MERCY** • **C-64** • U startu ih dva puta na levo i u spavaćoj sobi pretrahiti poštu i nove izmet. Tu se nalazi i slika koja skriva nešto važno, ali nije jasno šta. Ili dva puta na zapad do osmanjebnog koji će te odvesti u jedan dio grada. Zatim idi na zapad pa na sever, a onda penjašj stenevost sever i istok dok se

Aleksandar Nikolić odgovara **Ljubiću** iz **Leandera** za **WARZONE** • **A** • Osim života koji se nalazi sivoš dole, na prvog tabli postoji još jedan koji se nalazi iznad levog prava koje levi. Na drugoj tabli život se nalazi iznad stepena i sardaka kada pokupiš projektilu. Na trećoj tabli život je na prvog kose na na početku izme U igri ti može koristiti i Power Up 3 i bomba koje uništavaju sve na ekranu (aktiviraju se dušim drženjem tastera za pucanje). **JUMPING JACKSON** • Šifre za: 1. **HOCKEYROLL** 2. **NOISES**. 2. **KLIVIS OPERATION WOLF** • Da li neko zna kako sa besmrtnost?

Mad Player odgovara **Aleksu Warriors** za **TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES** • **C-64** • Nakoje se koriste kada udeš u turtle-kombi (staneš pored zaga i pitajšne **SHIPT**) i njima uništavajš žilave prepke. I kombinu se po šifri izlazi protivnik na **SHIPT** JODIŠ **GREAT ESCAPE** • Kako se osmanje vrata na četvrtom sivoš? **CHIP CHALLENGE** • Kako se postiču preleđni ekran na drugom sivoš?

Lav pita za **HICK DANGEROUS** • **A** • Kako se postiču na male merdavine na trećem sivoš, a da Buba ne ubija para? **HICK DANGEROUS II** • Kako preći ruku koje ulaze u burači na kraju četvrtog zavoja?

Teomasa pita za **IT CAME FROM THE DESERT** • **A** • Kako pusti trku sa autogutu kada se protivnik automobila skupa u Dolov ležak: knosnost? **MAUPTI ISLAND** • Koji predmet treba da se nađe i gde, da bi se došlo do statusa u močviri? Zašto je status uopšte važna?

Nikola Milić pita za **DEATHRIDE** • **A** • Kako preći čimni koji puzca na lebe na početku sivoš. **SKAGG, BAZZ** • Kako doći do šifre za otvaranje sifa u kuzni je dođe. **THE AMAZING SPIDERMAN** • Šta dalje posle ekrana **Timeless Void**, sobe bez gravitacije?

Ivan sa **Lokinog Boda** pita za **ANOTHER WORLD** • **A** • Kako preći drugi nivo (posle korovnog pokliče čuvstva, samo puzati) dođe do šifre za otvaranje sifa da nađem ulaz? **START FLAG-FT II** • Kako postiči odspone ruke i narediti novac? **ZOMBIE** • Kako prebiti bežni u kuznici (travo iz cvečave)?

Miroslav Katić pita za **KRAKEN** • **C-64** • Šta treba uraditi sa klobukom da bi se mogao svesti u pušnje bravnitije?



Da li se može učiti u „sinih za ču-va“? Gde se najbolje posrežuje? Koje su koje najbolje posre-žuje? Treba staviti na kalendar u Eng-leskoj? Šta treba tražiti na Mar-šalov load zvezg dagneto dečno od letanja? Da li se može pokrenuti zvezg na Mircen?

Šarlatan pita za **BUNA-WAY** i **C-64** i Šta treba uvrediti u nove koda su upali sve-lob? **IMPOSSIBLE MISSION II** i Čemu služi kasafotoni? I jedne zvezg duhovito prijatelj za **DAM-BUSTERS** i Kako izbaviti bomba na brzina, a pri toj se ne pro-nesiše?

Night Hawk kaže lifre za **GEOMX** i **A** i Što se zna-ši u High Score: **EARTHAN**, **KENICHI**, **INOKUMA**, **BURAI**, **BAIDMAN NETWORK**, **YONG-HAMA**, **EXACT**, **X86000**, **TUB-ICAN**, **REDAGON**, **CAMPA-IGN**, **MAGAMANN**.

Ivan kaže lifre za **BABY** **LOVE** i **A** i **2**, **YOLPE**, **2**, **GLOUP** i **MUMMY SWITCHE** **BLADE II** i Čemu služi i drži postojati dagneto za postojati dok ekran ne bijesne. Na taj na-čin se debla brojno šavla.

Mirko iz Beograda kaže lifre za **LOTUS EP-ERIT TURBO CHALLENGE II** i **A** i Ako bih započeo vreme otkaži u prošlor za lifre ni-voe **TURBENTIK LIFE** i **DE-ATH** i Kako se otvara zina?

Goran Bajer zina se za-činjavaj „pametnija-voća“ jedn za odzvor za **ATROC CHALLENGE** i **C-64** i Prava se može voditi samo na televizio-nersu u beji, a na reči o toze ko-je su od obične postasni pri-ka sa svih strana (a, po ovo se ri-zaže).

Igor Pevnar kaže bespr-čast za **FREDDY THE HARDEST II** i **CPC** i Otkazi-je 10 OPENEND "D" MEMORY **ES4**: **LOAD** (ENTER) 23 PO-KE i **HEA**, **CALL**, i **887**

Nataša Pešević pita za **AWAZING SPIDER-MAN** i **C-64** i Šta dalje koda se dođe a postojaju **Loe's Maze** ko-je su nalazi pored postojaje sa otkazivanjem (Head Loam)? **Elio** Juvco pita za **ZAK MC KRAKEN** i **PC** i Gde su nalazi upitaj u koji su lozovi za vize? **HARD TALE III** i Šta je cilj i

koliko se igra? **Zvezg** pita za **ZAK MC KRAKEN** i **C-64** i Šta dalje koda se ubija dva peocvi, gitaom uklo-pa prošir i ude u pedina?

Milko Mišević tražide (na-primaje za **ZAK MC KRAKEN** i **C-64** i Gde se može nabaviti ga-đe i pergament? Da li se može iznetri postaje?

Brentlav iz Gorogej Milanov-ica pita se **LORDS OF THE RING** i **A** i Kako moze i Štore ka-šni **HOCKET RANGER** i Kako zakopati sve delove zakote pre- nego što iznenadno ovojzaje zvezg?

Dej The Nipper pita za **ANDY CAPP** i **C-64** i Šta dalje koda se devojci dva karta i od čime u be-lori zvezg rubna za ček?

Gitar Bivas pita za **TEMPLE OF YEMOON** i Šta treba uvrediti u letara? Kako je najbolje na- koda su prosofoji rupa? Kako ubiti džeko čiji se štop pretvori u zvezg?

Amor Šahović pita za **GOLD OF ASTERIX** i Kako se ubiti u postojati? **TREASURE ISLAND DIZET** i Gde su nalazi kija- za notoru čarac?

Mladen Mirošević pita za **POLCE QUEST II** i **PC** i Kije su lifre, to jest zvezg likova? **LIFE** i **DEATH** i Kije su bolje vi teleziona?

Miko i Maja pitaje za **NIGHTMARE ON ELM STREET** i **C-64** i Gde se nalazi Fredjeva kaza? Debla dolin je i drugo po-tno za ova igra.

Adi Vercić pita za **BACK TO THE FUTURE III** i **A** i Kako postojati dva bareta pored ka-rona sa lavom na četvrtom ni-voju?

Leon iz Beaja kaže pita za **BOBBLE BUBBLE** i **CPC** i Kako pečiti finalni džeko postoje lifre na osemnastom zvezg?

Orkani Đuh pita za **TOTAL ECLIPSE** i **C-64** i Kako se ubiti u priču? **PAFLAND** i Kako se na izvesni zvezg postaje je-ner?

Falson pita za **THE LOST PATROL** i **A** i Kako se otvara zina?

Goran Trajkovski pita za **EUROPE LEAGUE** i **A** i Kako se kupa i prodaja igra?

Dejbor Matić pita za **SIDE WALK** i Gde se nalazi David End Street?

Molimo saradnike rubrike da svojim pitalima obavezno naznače izvesni članak na šta pitala odgovaraju, i log bolje je pitati i na koji kompjuter je igra. Neprijatno je pročitati prvi-puti nesahajljive pitala. **Hvala.**

**SVET
KOMPJUTERA
(ŠTA DALJE?)
Makedonska 31
11000 Beograd**

GUNSHIP 2000

„Microprose Software“ laboratorije bile su zaduhane sa neverovatno visokom cenom igara koje koda-riku PC-ja čvrsto „grisežu“ za stolice.



GUNSHIP 2000 je kompletna simulacija rotovanog helikoptera, sa realnu od klasičnih, jednostavnih simulacija. Pilot ama-ju izbor od 1 tekoba, opanga od vezivne marnalazog i opremlj-aznog Kiowa Scouta (novička) do ubitvornog Apache Longbow. Postoje i dva eksperimental-za modele sa tajnim oružanima i apocripalima, tajzajem kojih „Piloti Grom“ izgleda kao igra-čika.

Maklopteri se mogu upraviti najodgovornijim zavisnim oru-žima, po čemu izbor varira od vrste običnog protivraka. Uvek je mudro skretati se na-beretu kontrolni marazaj sa top-vođen vodila HUD-om (Head Up Display) jer pravi letanje va-liš obič-vozna odlikano kada je protivnik bliži od 1 km.

Od vas zavisi gde letite, a na

piš trape ih druge stvari, hali-kepteri se mogu primeniti i na-beretu sa rličovoj postaji. Ako pokušate da nastavite zvezg **Black Hawk**-a da letite uzad zvezg sija-tnje decastravate se, i verovat-no izgubite mnogo vremena.

3D svet u kojem se igra odvija-je jedan je od najzavetljivijih koje smo videli na PC-ja. Detalji brde i zračniti decastravati za se postmarnice za vize od obič-vo stapa. Prilaznici debar uti-ko krvaraju i bijesne, modebi vi-đeti realistična obika jedne stru-ke helikoptičkog tuzela i izlaza sa



zavoljajaju se van dva rataa testera – izvesni Evropa i švedski-letak. Mize su brojne i realisti-ka, ima mnogo istraživanja i ras-čunaja, na ciljevima koji varira-ju od skladišta goriva do potera-rih lasovnih rompi.

Postoji i izvesni broj pavi-rih zadatka kao što je oveser-je oboverih pilota iz zračnive-rye i popana izvesnih trupa. (Isto se operanje pazevite, to ne znači da ote i vi ostati pasivo?) Švar postaje interesantija kada dolžete čiji postojati. Ta-da čite izati vize otkazivanja i izmarnovazaju dževeta espadri-letne helikoptera od po pet kol-icijona.

Svaka zvezg ima primarne i sekundarne ciljeve. Najbolje je potražiti nekoliko vrsta helikopt-era – **Gunship** za nastavljeno i **Black Hawk** za transport. Za određivanje lokacije neprijat-je koriste se izvesni helikopt-eri.

Neprijatna je precizna kon-rola tokom leta, ali neki put je to teško nastaviti. De karte poku-

drugoj. Let krize uzama dolina i kampe postojati izvesno od koj se dibe kosa sa glavi.

Potrebno je prilično brzo PC-za **GUNSHIP 2000** otpamjeni je 288 na 16 Mba. Igra zaiznamna paze-je od 4 MB sa hard diska. De-bla je iseti i zvezg kartica. Ako imate zvezg kartica **Sound Blaster** vaš „kompil“ sa van gverih kabe letite, a opas-notvora koje nalaze i slično. Međutim, realni ka je opreml-je sa svega nekoliko fran-ka. Muzika i zvuci efekt su debla odobratu i stvaraju pravu at-mosfera, ali nema ništa zadiv-jujuće. Akcije sekvence pod-rišave sa verna kvalitivnom skizmativno sličnu a pre i post-letakom zvezg zvezg.

GUNSHIP 2000 na predstavlja niža revolucionarna u odnosu na vega prethodnika, ali je, sve-jedno, odlična simulacija. Po-je-riko komzno je pročitati neki do-bar letacki priču. „J“

Sijana LONČIĆ
Zvezg DŽELETOVIĆ
Miro JURETA

b) Soldier Distribution - pravo raspored pojedinih vojvoda vojske. Srednji raspored je problematičan; 70% Command Unit (rod Cavalry), 20% Unit 1 (rod Infantry), 10% Unit 2 (rod Arches).

c) Train Soldiers - uvježbavanje aktivnog sastava vojske. Ovim se povećava Training.

d) Espionage - špijerske obavještajne u neku stranju. On vam može dati neke važne infor-

macije o protivniku, posebno ako držite svoj loaj.

- Active Intervention - akcijom pokušavate da osvojete pomatnju u neku zemlju

- Assassination - atentat na neprijateljskog vladara koji u 90,00% neće uspeti.

- Domestic Investigation - provjeravate da li su se "uzurpatori silenzijno" uselili u državu.

e) Train Noncombatants - uvježbavanje rezervnog sastava vojske i podizanje procenta ljudi

spobnih za regrutaciju koje u pogodno vreme možete regrutovati.

f) Recruit Noncombatants

• Options - opcije vezane sa "aguda" same partije.

- Wait Delay - pododjevanje (od 1 do 18) koliko će poruka dugo biti prikazana na ekranu

- Background Music - muzika u toku igre

- Sound Effects - zvukovi efekti

- Battlefield - opcija koja vam daje uvid u polje bitke, ova se može uključiti, ova se može isključiti, ali se mora biti uključena da biste da odigirate svaku borbu. Država ima 27, pa vi vidite.

- Fixed Displays

- Animation - tokom igre se pojavljuju slike koje dolazeva iz stvarnosti. Pošto su tokom igre, možete, a i nisu baš slični sa slikama (preko se aktivira), ali je ovaj da uključite sve opcije koje odlažu igru jer je u ovoj podopstrukci (kao i ovaj) dobiti prazni uzor.

- Screen to Back - vratite se u Workbench okru.

Svaki igrač u jednom krugu ima sa raspoloživim tri narode. Krug je jedno godišnje doba. U ovoj igri je pod vakom direktno kontrolom modela izdati smislu jedne naroda u jednom krugu. Svaki naroda krug je data na upravljanje stvarima na modela davan naroda. Primetite da se leve strane vodi upravljanje statistički tabelu koje predstavja sveukupno stanje države. Dajte vrednosti su

Zlatu - jedna od osnovnih stvari države. Bez zlata ne valja. Ne budete li ga mali drža, bilo problema je ga neophodno za mnoge stvari. Verovatno najvažnije je to što bez zlata ne možete održavati razvijene države. Tako da vam se jako može dobiti da budete "odavani" u istorijskoj porazima.

Provincije (krajevi) - nametne i sami šta se delava bez brane. Ovim će narod neće biti zadovoljan, brana je drugi takav uspešno vojno moć.

Vojvode - kraj predstavlja aktivne vojvode. Pored mobilnosti je, koje se ipak vrlo malo paraju u toku igre (treba ljudi i da odbranu) najvažniji vod pododjevanje strah je kupovina plaćenika kod vojvode.

Train Soldiers - određeni broj ljudi može raditi na izgradnji gradova.

Castle Builders - isto važi i za samke.

Food Producers - preko reke, seljaci. Njihov broj nikako ne smanjuje proizvodnju, jer se to ujedno - sa druge strane - može i kroz njih gladi i razlog da početi da krade i ostale bezne fedovane brane.

Specialized Labor - ljudi koji rade na proizvodnji Specialty Items. Ako njih ne budete imali dovoljno, neće imati robe za samim tim robu sa trgovinu.

Monks - padne li igrač 50, njegove uključuju razgovor izmisljen gradivnog reda

Economic Power - privredna moć, koja jeba sama od sebe.

Defensive Strength - isto

Offensive Strength - povećava se kupovinom oružja kod trgovaca

Training - stapan obučavanja vojvode povećava hitno, ubravljanje stapan se opaje.

Taktika koje dovode do urpe ka imo vite i svaka odgovara jednom "podupu" igrači strategija. Agresivni se se razobitni kad ljudi da levo toliko, bar u početku, ne valja. Nepravilna je prvo osvojiti državu, kupiti dovoljno vojvode i oružja, osvojiti sebe, pa tek onda razmisliti na teritorijalna područja jer, možete "izgubiti" narodi i vam izgubiti mnogo vojvode, ali se vam sa to kaš-tad osvetiti. Ne samo što će te izgubiti prethodne poverde, već ćete možda platiti i glavom. Pošto vam se nadražiti sa Englezima, discrete početati upravljanje sa kojima možete graditi dajući aspeh.

Kao prvo, petdeset nar se stredina - Holy Roman Empire i Francuske. Sada ste slobodni da osvojite privreda, a skoro elizabetar vojsku U Population.

Distribucijom smanjuje broj vojvode na ruku, a tako dolazeva ljudi rasporediti a Food Production i Specialty Labor. Sistem je isto - svake jeseni dolazeva je godina brane koja može i produži plus možda i Specialized Labor što dopos osvojena grebi. Novim zaradama od ovašnje prodaje kupuje vojvode i oružje. Sve vojvode opet prebete u ovašnje grane proizvodnje i tako in godinu sa ruzem (izluku traje prvi naradni ugovori) Kada dodu narada pred atak mora, smanjuje na naradni nivo broj zaposlenih i ostale nepravilne sa and u vojvode. To je povećava ču i sa regrutaciju Noncombatants.

Za te tri godine mira, oim igrovne, primarni zadatak vam je da poboljšate svoje sposobnosti opozem Train Self. U početku se velikon određeni sposobnosti povećava sa izradivati poverde, ali kada dolazeva nivo od oko 600 poverde, smanjuje se proizvodnja. Zlatu je to povećava, možete dobiti ako to ne radite. Ovašnje se smanjuje ruzem od gradivnog reda, poverde, produzuje se život vladara i povećava uspešnost na bojnom polju. Pošto da vam tako ne smatra poverde ostavljanje u toku mira. Narada, ako tako sa strah osvoji državu sa kojima ste potpisali mir, on vam može pregaziti dok sa vojvode uspešnosti na proizvodnju narada oima. U tom slučaju smanjuje brzu pripremu i postavite neophodna odbrana.

Duga igra zahteva različit postupke a savestnosti od situacije, ali se sve upućivamo na ubedite naradi, ali upravljanje razvojem i ubedite naradi u momenta kada se sa to istaknu uslovi. Dobro, svaka igra je drugačija, ali "priop je isto" sve sa ostalo nijem" (D. Balaslev)

KOMANDA	POTKOMANDA	LEADER	JOUBMENT	PLANNING	PERFORMANCE	PHYSICAL	MILITARY	SAMC
TAX	CHANGE TAX RATE	3	5	5	NE			
	COLLECT SPECIAL TAX	10	10	10	NE			
DISTRIBUTE	POPULATION	5	5	5	NE			
	DISTRIBUTION				NE			
GIVE	SOLDIER DISTRIBUTION	5	5	5	NE			
					NE			
TRAIN	SOLDIERS	5	5	5	NE			
	GOVERNOR CANDIDATE				DA	5		
	SELF				DA			
MERCHANT	NONCOMBATANTS				NE	5		
	TRANSFER	5	10	5	DA			
PERSONNEL	SELECT	5	10	5	NE			
	REMOVE	5	10	5	DA			
	NOMINATE	5	10	5	DA			
	MARRY	10	10	10	DA			
RENDERVOUS	RECRUIT	20	10	10	NE			
	EMPRESS IS OBEDIENT TO YOU				DA	5	10	
	EXPRESS YOUR LOVE				DA	5	10	
VIEW	BUY HER LOVE				DA	5	10	
	COUNTRIES	5	5	5	NE			
	LEADERS	5	5	5	NE			
	ALLIES				NE			
	GOVERNOR CANDIDATES				NE			
MOVE	CHILDREN				NE			
	INVENTORY				NE			
	SELF				DA	20		
	POPULATION				DA	10	10	
SPIND POLICY	GOLD PRODUCTION	5	5	5	DA			
	SPECIALTY ITEMS				DA			
DIPLOMACY	BECOME VASSAL STATE	3	3	3	DA			
	GIVE TRIBUTE				DA	15	5	
	ALLY WITH US				DA	3	3	
ESPIONAGE	INTELLIGENCE				NE			
	ACTIVE INTERVENTION				NE	20		
	ASSASSINATION				NE	20		
	DOMESTIC INVESTIGATION				NE			
WAR	SELF	40	10		DA		20	
	GOVERNOR CANDIDATE	15	5		DA			
PASS				NE				
DRUID HANDS				NE				

A naraz još ostaje da damo prikaz bojnog pojla. Bojno polje je gradnja najlošije uređena (kao igra). Postojeći su njena dva preostala, a postoje dva, reži izmalo, "starih" općina koje u prvi mah i ne ugledaju naročito korizne. Iznad, bojno polje se jačim samo ako vladar bitno predvođa vojvoda ili ako brnate nekak državu pod direktnom kontrolom.

Prvo što se primeti jeste sreća (svetogodišnja) koja predvodi (kao bojno polje). Sa druge strane su se nalaze: datum, Days Remaining - broj dana koliko ste u starju još da vodite rat, i dve tabele sa podacima: Attacking ili Defending Side - ko napada, a ko se brani, i moć vojskovođe, ime države, broj vojnika i pešaci (brnate). Svetogodišnja sa kojima se odvija borba ima ukupno 8 vrsta.

1. Strana teritorija (samo iz gornji deo korizne) - područje u ataknoj državi. Ne može se ni tu ni sa napadati.

2. Lavna (svetogodišnja teritorija) - delimo tlo. Ne uzrokuje ništa prednost pri borbi, tj. kretanju. Potrebna mobilnost je prilikom jednog svakog poja je 3.



3. Šuma (lokalizacija sa drvećem) - pogodna za pešadiju i strikelu u funkciji obrane. Reakcije zapadnjačke moći korize Šuma je pogodna za općinu Hunt. Pri kretanju po šumi, broj vojnika opada. Potrebna mobilnost 4.

4. Vratnoko područje (lokalizacija) - se uslovnim planinom - sa pešadiju i strikelu ovaj teren je još bolji za obranu od šume. Odbešbeno snaga korize je, međutim, oslabljena. Pri kretanju, broj vojnika opada. Potrebna mobilnost 5.

5. Postaja (lokalizacija sa uslovnim kuzenjem) - odlično područje za odbranu, sa strikelu i pešadiju. Napadnjačke moći korize se izmalo opada. Broj vojnika se izmalo povećava pri kretanju. Potrebna mobilnost 6.

6. Šuma (lokalizacija sa vodom) - izmalo nepogodna teren za odbranu, sa dva tri robe vojnika. Vojvoda se nepogodno pri kretanju. Potrebna mobilnost 6.

7. Grad (lokalizacija) - se izmalo korizna) - svak postoji opoznost da vam neprijateljstva

komandna jedinica epilašna grad. Ne dovoljno da vaš grad bude ovašnje, jer u vojvoda koja se brani iz grada vrati u predvođa. Potrebna mobilnost 4.

8. Zakat - najbolje mesto za odbranu. Ipak, ako ste se odbešbeno snaga snaga, on postaje nepogodna. Potrebna mobilnost 3.

Pošto ste osvojili bojno polje, potrebno je postaviti vojsku na početke polja. Ako napadate, i polja su vaša običajno brojvama na pojedinih teritorijama. Jedino su njima možete postaviti svoje jedinice. Ako se pak branite, jedinice postavite prema ovom navedenju: Posiže u rova jedinica Cavalry - korize, Infantry - pešadija i Archer - strikelu. Korize je najsigurniji rova, dok je pešadija pogodna za bitku "gra i pra", a strikelu za borbu sa delima. Najvažnije je korizna jedinica. Kada je ona uzimata, to znači poraz.

Po bojnem polju se kreće drveće (kao drveće) na jedan ili dva područja, a sva (drveće) teritorija predvođa korize preko polja koje želite da predvođa. Kada želite polje mesto da predvođa, izmalo izmalo jedinice. Pri kretanju, on je svak prikazna u doznom delu korize. Potrebna mobilnost opada tako što kličete na nju, ako imate svoja jedinica (broj i napadaj) pored nje. Strika mogu da napadaju i ako su udaljeni jedan teritorija od protivničke jedinice koju napadaju. Pri svakoj borbi obe strane gube određeni broj vojnika. Ako taj broj (postojanje u lokali) deseti put na ruku, znači da je dobila jedinica uzimata. Ako se radi o komandnoj jedinici, to znači izmalo manji doznak rata sa sigurno stranu. Jedan dan predvođa kada svaka jedinica, na obe strane, vrati po jedan petak. Kao i u glavnom delu igre i ova postoji dosta općina.

- General
 - a) Stanđij - ako i tako kojih radoga ne želite da pomerite neka jedinica u jednom kraju, je van mogućnosti ova općina. Takođe, postojava se mobilnost jedinica.
 - b) Demand Surrender - poziv na predaju može uputiti svoja komandna jedinica drugoj komandnoj jedinici i to samo ako se ova desetvaja na mapu.
 - c) Renforce - također može zadržati samo komandna jedinica. Popunjena naloga dobiti (u ruku od tri dana) samo ako već imate u posedu općinje -vazne države. Ovu općinu se možete uputiti na svakom delu mape (izvan od tipa lokalizacija na koje se nalaze dva komandna jedinica).
 - d) Hunt - kv. Ne ne izostaje, već se protivničke Obasija se u šuma.
 - e) Withdraw - i ova komandna jedinica. Može biti i samo sa svoje strane.
 - Move

- a) Entire Unit
- b) Divide And Move - određeno jedinica možete izvesti na dva ili više delova.

- Attack
 - a) Normal
 - b) Long Range - ovakav napad mogu izvesti samo strikelu. To može biti napad čak i preko običajno. Vozna jedinica trebaju biti odložene neprijatelju komandnoj jedinici.
 - c) One On One Combat - vodi komandna jedinica može iskoristi sigurnosti na borbu jedne na jedan. Naš je savet da ne upućujete punu ovu vrstu osim ako si ste izmalo dobro uslovljeni. Povećava se malo uputiti samo jednom.
 - d) Ambush - pešadijska jedinica može da postavi zasadu. Pri tome postaju nevidljivi. Zanimljivo napad samo ako neprijatelj dođe na polje da onoga na koje ste postavili zasadu.
 - e) Plunder - vaša komandna jedinica može ući u grad i opljačkati ga. Ne dobita se broj moga.

- Intelligence
 - a) Civil Status - brojnost jedinica.
 - b) Commander Status - sposobnost komandanta.
 - c) Military Intelligence - spremanost i moral vojski.

- Options - kao i u prvom delu.

Pri napadu, svetogodišnje vam da se krećete (kao je to moguće) izmalo po jednoj (jednoj) ili po nekoliko komandnih jedinica, nemate trošiti snagu na ostale. Nije loše da pre izmalo napada prv izmalo napadom napadate strikelu da podaju preko običajno. Ako se brani, a strika ste, povećate sve jedinice u ruku, što dođe od neprijatelja i po mogućnosti, na neprijateljskom terenu. Posužite pojedina (ako ih imate) i zadržite se na njihovim.

Kada se završi bitka, a vi ili vaš protivnik ste pobedili, pružite vam se prilika da odložite bitku sa vladarom koji ste pobedili. Toplo vam preporučujemo da ga općinirate jer, bilo da go postate, bilo da ga komandujete sa guvernera, on će vam biti vrlo koristan.

Čistina, zadržava, ali predvođa i izmalo strategije. Bez prevođa "korize", ali sa mogućnosti bitke. Da li je treba napadati - to lično je pitanje. U bogatoj kolekciji svakog strategija može biti ce se mesta sa još dve tabele.

Dušan KATLOVIĆ
Andor PECE

GOLD OF THE AMERICA



8.00

Ovo je još jedna strategija koja vam omogućava u XV-XVII vek, bitaka u Novu Svetu, u dobi najvećeg koloniziranja sa svoboda od legendarnih PIRATES na koje došli poduzeti, ova igra opća u strateškoj strategiji.

Glavno predviđanje na američke teritorije su, po istopu, još Engleska, Španija, Portugalija, Francuska i Holandija. Engleska i Španjaska su daleko severna, a Španjaska i Portugalija južna i srednja Amerika.

U ovoj igri, to se iste teritorije, svim sredstvima bora sa Španjaska, Francuska, Engleska i Portugalija. Amerika je podijeljena na mnoge teritorije. Te teritorije su Nevada, Hudson's Bay, Texas, Mexico, West Indies (nesvojno odgajanje PIRATES), Arizona Basin, Venezuela, California, Vancouver, Rupert's Land, Newfoundland, Quebec, Bahia, Peru, Yukon, Chile, Patagonia, New Granada, Louisiana, Carolina, Florida i drugo.

Vi ste u ulogu neke vođe zapadnih teritorija jedne od navedenih država. Zadatak vam je da kolonizirate teritorije (na početku su skoro sve neosvojene) i u njih doveste stanovništvo. Da bi njih bilo isto potrebno u kolonizaciju izvesti stanovništvo Indijana, koje vam neće stati ništa veće problema.

jedn dnevno gazetama da započnu i pobjeđuju nepobjedljive brodove, a sama igra dio episkopskog razvoza (to su u PERLASIS naziv Letter of Marque) - ikona sa stikom oklava - Silve, Ova su opcijom kupujete rolone i raspeđujete ih po svojim kolonijama u kojima ste iztrebali Indijance.

- ikona sa kompasom - Explorator. Ovom opcijom najbolje istražite po mrtvadarima kolonije ali u napadu na nepobjedljive kolonije.

Između ostalih igara jeste i četiri igrale i to jedna protiv drugu igra sa tako što prvo igra jedan igrač, za njim drugi, i tako redom. U nedostatak četvorac igra sa svakog od njih može napraviti kompjutar.

Kada startujete igru, posle dnevno, dobacite više općih. Prvih nekoliko opcija je dobro poznato - to su Sove, Lord, Quit his New World i Europe. Njihva zaduženi dobaciti da li šilite da vozovi budu istrađeni i teritorije budu "restrainsane" po one države koje su ih držale, po čemu igraje u tom slučaju "restrainsane" teritorije je moguće osvojiti samo prevladavanjem od država koje ih zapošljavaju ili ne (tada istraživanje, broj indijanskih plemena, plodnost zemljišta i razlike u godišnje namirnice određuju kompjutar, a teritorije nam "restrainsane", pa ih može osvojiti ili, kada i kako bobol) Ispod ove dve opcije nalaze se opcije za izmirenje država Njema sa određenju koje su, od četvorice igrača, voditi kompjutar, a šog čoveka, kao i sposobnost kompjuterskog igrača.

Nakon svih ovih priprema morate početi sa igrom. Odmah nakon što startujete igru upadnete u akciju podijeljen sa tri četa na levu stranu ekranu vidite kartu Amerike, u gornju desnu četvrtinu vidite veći opisan

šikona koje sada služe za rasne transakcije, u donjoj desnoj četvrtini videte dve ispravke koji su od određenog novca naplaćuju i slatkovni mraz. Levi šikong prikazuje situaciju na vašem (svom) razbaru, a desni stanje vaših istrađenih brodova.

Kopjutar vrši tako što koristeći dodatne da kolone ispod koje se nalaze ikona sa ocrim što kaže da kupite i kliknete na plavo polje. Prodajete kupljene stvari tako što kliknete na (bilo koje) plavo polje koje je sada posle. Broj plavih polja pokazuje koliko i koja vrsta stvari možete da kupite. Broj plavih polja sa svim saamo od kolone tova koju posedujete vez i od trenutne situacije (kolonije i vojstva treba neke stvari, a stika ne leži da postaju vojsci koje gubi ili da se nalaze u kolonijama koje su ranao pljačkane). Zelena polja predstavljaju pomoć koju vam kraj šalje.

Nakon što završite sa kupovinom (i, kada potrošite sav novac kliknite na opciju Continue koja se nalazi u donjem levom uglu ekrana. Nakon toga dobijete opcije za razmatranje jedinstva, kolonista, brodova, istraživača, itd. Kolonije asistenti tako što u njih stavljate koloniste (da ih ne osvoji) i armije (da ih vratite koloniste od istraživanja i ograničavajte sigurnost). Armije obaveštavaju (tako što ne šilite da kolonije osvoji) sa SIGURNU program stvaraju i kolonije deli sa ili protiv trnova (kada se kolonije izmire sa svojim kolonistima u u stanju da se sama brane). Kolonije nisu napregnute članar da prvi prvi kraj (jednak nakon osvajanja), dok se kampanja boga svedu samo na potražnju razvoja kolonije i održavanje lojalnosti kolonista (nimalo vam ne li odgovore na savetne države koje su ih kontrolišu ili preuzimaju tako što im daju kliknuti prvo na ikonu kolonista, a zatim na teritoriju. Nakon toga isključite ENTER prebacišete kolonista u kolonije. Ne isto isto raspeđujete i sve ostale stvari. Kolonije povlače iz kolonija tako što mlađim kliknete na teritoriju sa koje šilite da ih povučete, a zatim sa sledeć kolonije. Možete povući samo one koloniste koje ste postavili u tom istom kraju.

Armije i velike brodove raspeđujete i povlačite na isti način kao i koloniste, samo što u raspeđivanju ratnih brodova treba kliknuti na more u koje ih šilite povući.

Kolonisti i trgovalski brodovi, kao i guazari (brodovi) će (kao prethodni) trajno ostati na teritoriji's moru (de se nalaze, a tuda što posmatrate koloniste na drugoj teritoriji nije moguće, dok se trgovalski i guazari brodovi mogu vrlo lako preusmeriti. Trgovalski brodove treba postavljati u mora, gde je zarada najveća. Kada kliknete na more, u donjoj desnoj četvrtini pojavljuje

se sa podani o broju i vrsti brodova, kao i kolone pripadaju. Broj koji vidite u gornjem desnom uglu služe sa vam pokazivati predstavljaju "vršnost" datog mora. Guazarske brodove treba postavljati tako gde ima najveće trgovalskih trgovalskih brodova, ali nikada u isto more sa vašim trgovalskim brodovima, jer će vaši guazari napadati i vaše brodove. Kao postaviti trgovalski flotu treba obavezno postaviti flotu po jednoj strani brod na svakom trgovalskom flotu. Ratni brodovi će ih štiti od protivničkih guazara (jedni guazari), a može se desiti i da se sukobljavaju u sukob između vojsci i protivničkih trgovalskih brodova (guazari koji koriste sve sredstva da ih izvuku iz svojih istraženih vater). Jedina prava opasnost sa ratni brod je protivnički ratni brod.

Za razliku od kolonista, robova, trgovalskih i guazarskih robova, ratni brodovi i armije će ostati tamo gde ih ostavite samo u jednom kraju. Već u slučaju sukoba s brodovi i armije će "nestati", pa čete biti prinudjeni da kupite nove.

Robovi su od velike koristi u kolonijama sa velikom plodnošću zemljišta (u tome kampanje). Oni se mogu postaviti u kolonije tek nakon što potpuno isključite Indijance. Neopodna stvar je pobuna tih istih robova, ali se izbegavaju da pobune robova ne mogu osvojiti kolonista, a pogotovo sa broj istraženja koji vam ona donose (kao što mogu tako moći) slobodni ljudi da čine svedio bit i stanja da ispravno na kraj i njima (s-t armijama i nema više burzovnika).

Što se istraživačkih bit, oni mogu iziskavati sličnosti sa već naveštenom stvarima, ali su sa nako osvećen od istraženja smanjiti na celu igru. Istraživačke moćnosti posle u istraživanje teritorija, i pljačka (napredničkih kolonija - savetnik) igre se može pljačkati i u osvajanje kolonije (samo ako ste u ratu sa igračem kome pripada kolonija, a to kolonija se graniči sa selom vašem ili je teritorija koja šilite da osvojite proglašite nezavisnost, a graniči se sa selom vašim teritorijom). Istraživači se "kupuju" već li automatski dobijaju sa početku svakog kraja. Tada dolaze nove li vam se izvaju oni isti (kao prethodni).

Istraživači sa jedne svetovne ima vrlo male šanse da osvoji koloni teritoriju (kao i sa malo-malobrojn brojevima svojeg vojski), a šanse da osvoji neke teritorije su getove nekakve. Jedina stvar koju ovakve istraživači može prihvatiti dobro da uradi jeste pljačka istraživači sa dve znanje je posebiti sposobnosti. U stanju je da ponaku teritoriju isprati sam, dok mu sa neke teritorije poruči vojsku. Za osvajanje kolonija potrebna su je (obavezno) pomoć vojsci. Kolonije na prvom stran razvoja, a kolonije koje stacionirana nepobjedljive vojske i nalazi se mal

broj kolonista, može da osvoji i sama. Gotovo sveko samostalno pokušaj pljačke neke kolonije nije uspeva. Istraživači sa četiri znanje je uspešno sposobni. U slučaju da da 66% teritorija same istraže, sam mogu osvojiti samo kolonije na prvom i drugom nivou razvoja, i sa odgovarajućim godišnju vojsci u stanju je da istraži svaki istražen. Što se pljačke tiče on sam može objavljuje kolonije koje su na prvom, drugom, trećem, četvrtom i petom nivou razvoja.



Istraživači se postavljaju tako što prvo odaberete teritoriju na koju ih šilite poslati, samo odaberite istraživača (kliknete na njegovu vrstu i prečistite na ikonu ENTER istraživača postavljate na određenu teritoriju. Veći štite postavite istraživača kliknete na plavo polje sa ikonom), a onda pritiskom na ENTER, što nije preuzimali određenu teritoriju, postavljate vojsku. Povlače je na isti način kao i kolonije (kliknete na istraženje i kliknete na plavo polje sa ikonom) i šilite ga po želje na određenu teritoriju sa kojom se on nalazi a onda kliknete na kvadrant u kome je označena njegova sposobnost. Tako automatski povlače i armije koje su bile u ratu.

Kada odaberete neku teritoriju u donjoj desnoj četvrtini ekran (kao je izabrana) dobijete podatke o toj teritoriji. Ispod njega vidite nalaze se podaci o broju indijanskih plemena i vrsti indijanaca koji naseljavaju tu teritoriju. Kada istražite istraživači i koloniju postavite robote, na ovom mestu će se naći podaci o istima. Ispod ovog nalaze se podaci o radnom bogatstvu teritorije. Žuti polje predstavljuje kolonista čista, a crveni "Kolonisti" predstavljaju kolonista mrtavak. U sredini su prikazani i brojevi i donjem levom uglu te slike, predstavljeni novo sa kome se nalaze te kolonije (kao su ko-



konvencije, naravno). U podacima o važnoj kategoriji igara pred sobom se nalazi i određeni broj naslova sa važnim grafikom. Za zainteresirane predstavlja ljubavni kolektoristi (kako podaci na našu kolekciju predstavlja naslovnik). Še druge strane tako nalazimo se bitka sa nekoliko klasova glasova. Za svih predstavlja platformi acitivista.

Nakon što svestre sa rasprodorn vojnika, kolektoristi, brodara (tig, kikibori na Czechmas. Ako imate kolekciju, dobicete općenje sa finansiranje kolekcije. Imena kolekcije sa vertikalno sponosa, a kolektoristi su postavljene općenje za našin finansiranje. Postoje tri raspoložive tablice koji su predstavljene (kronama. Ikonas sa izvezima - "redness" kolona je. Ovim kolektoristi (prepostavljanje) neće biti ni malo zadovoljni. Ikonas sa grafikomom - srednje finansiranje kolekcije. Ovim (podasivo naravo) kolonije izraznozu njemim potrebama. Ikonas sa novcem - ovim (dajeite iskazimelnu pomoć kolekciji. Ovajkonar poretikom autizmom kolektoristi (u ovim naslovima zadovoljni, tako da će tek sa vašim sretnim nalogom iz njihova ljubavi početi da igraju.

U drugom kraju igre, kada dodate sa vas red da igralite, ne preporučujemo potpuno zadovoljenje kada vodite da su vaši sredstva sa novcem program. Jer će vam to biti bar velika većina tags vaš "opozna" krak) uzeti za sebe tako što će vam "uklovlidit" donositi da mu date svoj jpr-

log" (bambuzni plivačilo). Sve-nu odličnost je to što krak sa male useta naša u vaših tagnih donosiva (ako su vi ne date, naravno), ovim ako ne polajite in spektuju, što se vrlo rano delava.

Kada kretno kolekcija koja čete da kolonizirajte trebe uzeti u obzir radno bogatstvo, plodnost zemljišta i broj Indijanasa koji naseljavaju tu teritoriju.

Većerom će radno bogatstvo kolonije padati, dok potpuno ne nestane, pa zbog toga trebe, pre kolonizacije, uzeti u obzir plodnost zemljišta, a time da sa radno bogatstvo sa trebe znanosti jer će vam biti te veće (ovim doloze dva perioda. Što sa Indijancima tade, ako varpeta da koloniziranje teritorija koji sebe predstavlja tek poglavo opasnost.

Kolekcije koje predstave nasavizmom šire pokusjanifike ideje na susjedne teritorije po ih treba smesta zauzeti, ako se gurate sa nikom od vaših teritorija. Stiga, ako igrate u družbu, treba prekratiti sve međunarodne sukobe dok rade od vas ne nastane nesavjesna teorizacija.

Poboljšak je ovaj ko prvi nakupci odnoshaj broj godina (oko 85). Ako ste u igri PIRATES nazivati Španija, ova igra vam pruža mogućnost da o toj opovratni sliku Španija je najviše (igrati dok je Engleška potencijalno najteže. Grahika je dosta dobra. Ova strategija je trebala da kupi sve pravi (ubitajti) stratično-ovajajajti igra.)

WOLFGANG NEHMEN

Kad svojote određene teritoriju kličite na općuju sa diskotom. Pjavajve se dve općije Tije i Oazme Polara (klicovirne na općiju Gause, pošto tuga će vam se na skrajnu okazati sretno angopžitno. Odabirite Kretno. Pjavajve igre morate uživati sa općijem jeri izvršivajima tako što čete sa slaganiti na boljencim mrežim i iskratizati sve njegove mogućnosti.

Na grafiku se ne može polajiti jer je odlična. Ili vući i sa zvucima skladite. Atmosfera je takođe sjajna. I potrd svega, moćete se naseliti da je idoga posavio otvara, ali igra će vam ipak u slobodno vreme pružiti zadovoljstvo.

Za kraj, podacima vas da u najvećem merni polajite svoje finansiranje.

Alp NOVODOR-MEDIC

WOLFCILD

Stigla nam je još jedna izvazno dobra uradna igra čija se radnja odvija na čuđenastom mrazu jer vrec bijahpu puta hrišćane sa glasi iokom i javno spavni voženja desvaju. Pre potekaj igra mezbje pogledite odlične scene, deeno, u kojim glavni junak osvojuje da mu je devvaka kolonizativna Odaključje da isproba na sebo prejelak "Wolfcild", trau-



zabrane se u valde i kreće na akcijama.

Prvi akto ne predstavlja veći problem. Ua put pokušajva svo polajihavanje, a smazam time i transformacije u valde. Kada ste u (izuzikom obliku na raspoložuju vam je samo ulovac rukom, ali kada ste valde moćete da ispravite vožene kagle. Na prvom štrava najpristajti voama šite na Cagnime i pomozaj SP Ikonas (Švevanski kreol) Goslakos (Glasivši Glasovajja na ovom mreži je u obliku pjavri i većina ga je lako preći.

Mediozno, drugo nivo je dosta težji. Postoje dva načina kako da ga prećete. Na početku se nalazite na nekoliko gram. Slobodno se sa spuštite dole. Dešite se levo ili desno. Zatim kretnite desno i spuštate se na padina. Tu deeno ugledajšete: ovet (?) koji pjavri sa vas. Utefija ga i spuštate se dale. Proćite kroz stablo i spuštajte se na granu skupljanaj vaše donosaj. Zatim prećite na granu donosaj (ovoje) i spuštate se ovete (koj se uvlači) i prećite kroz stablo.

Tu čete naći neki krajem čete se popeti na granu deeno drveta. Proćite kroz stablo i videlate dva lišta. Sa prvog odmah skloćite na drage, jer je prvi u kvama. Zatim prećite na levo drvo (gavete na ovoj) i pjavri se gore. Proćite kroz levo drvo i polajajte stvarajja koja se nalazi u nekoj vrsti općije. Kretnaj opte sote Proćite kroz drvo (gavete) da blyli koja spuštajte rakete i spuštajte se dolje (drišite) se deeno

stavna. Zatim kretnite levo i tu čete naći na ledovine pjavirame. Ikonas ih tri. Kad dodate do treće platforme skloćite na desna strana i pokušajte dodati. Odšteite pomozaj odnashaj i letrovaj lišta prećite na slobedo drvo. Tu pokušajte transformacijama. Pjavri se ukajo gore i ubitajju sve na šita načeta.

Proćite kroz drvo i kretnite deeno. Tu se broj vaših ispravajitajja povećava. Kada dodate do krajnj grana kretnite dole. Pjavri na lišta. Zatim opet kretnite deeno. Tu predstavlja najprstavaj lišta na koje nardite, ga skloćite levo. Tanak mreže je van dršiti od vaših sepjavajitajja kojeg čete ubiti jedino ako ste u obliku voćka. Kada spuštajete kroz most, dritre dijolajki naselavna kako se sa biste naohi na lišta. Kretnite deeno i prećite kroz stablo. Načite čete na lišti koji se nalazi u kvama, ali ga zato akomizite na prećavač na novo drvo. Kretnite gore i ubitajju sve na šita načeta. Kada pokušajti stvarajja vratite se do lišta i spuštajte se lišta. Dale deeno ugledajšete još jedan lišti koji je isto pokriven, ali i poraz dajte spuštate se njime.

Kad šite dale povratite dijolajki levo da se sa biste naohi na lišta. Kretnaj još malo levo i posle krovaj padaj nalazite na poslednjaj štravajja koja trebe ukloćiti. Vozava se rukom i valde, ali čete ga lako ubiti tako što čete ošeti na reću i pjavri čete sa pojaju preko pjavri. Ako se budete u vućerim obliku, ubitajju je po-

POWERMONGER 2

Igra pokazuje na ovizom stavna u vid Velike Britanije. Nastavajvu svojom izmavizom, krećete u ovaevanje poselaj sejkas naseljavajti u okolim. Treće počaje vald pohod na Evropu. U početku imate stvarajja i jakra voćje, ali sa dolje spremljenim artikljevima, dok se valde profitilajti slabaj i nepreporučajti da vam pružite općije. Kasnije će se platforma obehaj uloga.

Što se tije konamiz, iste su kao u prvom delu, ali morate pobitkovo povećati finansia a akcijadeno, vojiskovodje u je opasnost imati kod suprotna strana poseđajja artikljevaj, ako se vam zabave hrane jer krajje a u vama je nema, kličite na općiju šte 60-paj i ispravite nauku životnjaja, a velike pobede nemajte krećete sa mnogo vitrovaj tako na posebaj izlaze valde od polovine naših hrane, jer va velike broj vojilka su put desviraivaja, u slučaju da se vaše šite hrane u trenutku kad spuštajete pohod najviše od polovine, alaj je tojevama sa zolim sa susjedstva na kojim naj niste zauzeli, a carinovaj je protivnikom na općiju sa skloćva novčija, u slučaju da odnashajna moć vaše artikljevaj općije, kličite na općiju sa skloćva fabrike,



pokim kličite na određene mesto dale šite da pronaodite općije, a ako hodate da ovište lište pronaodite to mesto moćbi bar neki veći grad, da biste ovo općije pokušajti posle napornog rada od godina dana kličite na općiju sa skloćva više općija, ako nispavajete sela koje ne može da gradi općiju valde armaj potrebaj da ga predstavlja stvarajja putovaj - pjavrijajjan artikljevaj na općiju daj spjavajti rukaj (u slučaju da vas odhajje stvarajja ga sa srednjem četom da ho sa znađe granice vaše finansirajja, ako pak imate dovoljno naših hrane, svojaj finansirajja moćete pokazati i ostavljajti tu hranu stanovnicima svojih gradovaj naših cravalj moćete ostaviti a gradivajva da biste ih posle upotreblaj protiv svojajja.

razgovaraje sa strelacem. Odmah se vram postali jasno polako iz Lucky ulazila. Obratila se prema sa leve strane i razgovaraje sa strelacem koji sedi na trkačkim kolosijeku. Vratila se u ulazu kod zbirnog doma i sašla u predavaču. Predavač daje slatni medaljon koji nosite i postali razgovaraje uzimate 45 novčanik jedinica (švicarski) lične u glasno ulazu i grubi ledzima Michewasa koji je po poslednji „ajpaj“ lekar“. Polno se obratila prema sa odignom na beogradskoj na toboznoj ulazici već u letarstvu, osvesto kaktija od fibrozna grube sa 400kijama. Pristatite da se kockate. Ukladite novce i kockajte se po dve dok vam naldo na pred 300 Postoji, ako izgubite nov, makazete de vas predstoji kao robitnje jer nemate novca da isplatite dug.

Kada ste stekli dovoljno novca, u Makazova postrezo oprebiti, vratite se u prvimostu i kupače i isostre. Sada idite do izlaza za pred aerodroma. Povućite „slučajno“ koda sa ponosadžinom kupače da se vratiti po putu. Iznostite se dešeti, a on će vam zatim poklarić od Peoko puta se nalazi ulazice kavlizama. Kupite kaktija za 200, pa se vratite do stacion. Predajte joj ovet i ona će vam parirati da isplate kaktija.

Predje je Lucky upale, poklarić ka aerodroma jer vam je palacija za petama. Tek što budete stigli na aerodrom dočekate vas neprijatelji izvan aviona os obelodanosti pri besna de Cha

natradati. U tom trenutku u daljini primećujete poturu. Ali to nije potura, već ljudi Deng Lu koji su za vasu propuštaju polje svetla ne iz li vas abreviati. Zato odmah bežite na izlazaškim stanicu. Kao Lucky kupite karte bez cerekjanja i uđite u Orient Express. Voz će krećuti u ostavio poturu za vasu.

Sada će vas rukomar upitati da li bežite da odigrate ostavio igre kao Kate ili kao Lucky. Odaberite jednu od opcija. Dok budete razgovarali u voz u raznim temama (ja naravno i kupače koji je sa postelo između Kate i Luckija) u vagon ulazi jedan od Lavri ljudi koji je sapeo da se sverže u voz. Ovde sledi druga arkadna sekvencna: borba između Luckija i njegovog protivnika na krovu vagona voza koji se kreće. Otacje samo još da ga srećite i igra je praktično došao kraj.

Na kraju ste odigrali razvratnu igru u Parizu. Treba ved da igra itna dva završetka: manje i više srećno. Ovo zavisi od toga kako ste tokom igre vodili računa: sa Kate, odzveno Luckijem. Jedna varijanta podrazumeva da Lunax najlita Luckija i da zatim sam podu svojim putem, a druga varijanta je velika ljubav između Kate i Luckija koja se završava brakom. Iz ovog verzivost sledi kao ubistvo... „Ajps i sprema sa izveš i puzi dnoz imati...“ ali to je već neka druga priča.

Stobodan MACEDONIC



poj crava. Znači da je vreme da urmete skakul u ruke.

Kliknite na Operacija, izdite u hodnik i sašla u sobu sa oznakom „3212“. Ako kliknete na tablu koju vidite iza ruc, nađete do barica lekarske moglje koje će vam pomognati u operativnoj sobi. Stigli smo do glavnog dela – operacije. Na prvom nivou to je operacija slepog creva (appendicitomy).

Prilikom vasa se novi ekran, podeljen na tri dela. Sa leve strane su instrumenti (gogani u svakom srednjo-malo pribuštaku), a ispod njih su dve fliske. U gornjoj su sajevi, gasa, rakovine... a u donjoj su najbuhoje i bobice iznad koje je EKG i kontrolni zasl. Sa desne strane je prikazani deo tela juditika koja operirate, a ispod toga su poruke i duboviti komentari močija. Prvo treba

opreži ruke sapunom, staviti rukavice, a onda uzeti moster (govi predmet u gornjoj fliski) i osmoštiti koji des parnjeto do se pokrivo. Zatim treba sterilizirati leziti postojate, promenavati je sastrizmom bečera. Zatim treba uštogiti korajno hloc. Potom treba ubačiti trbučnjača imobilizator (najlucija sa oznakom „32“) da bi se sprečila kasnija infekcija ako postojat slučajno prešli operaciju. Na kraju pogrešno, treba odveziti gasu i uspraviti pacijenta. Dok jadtak spava i sa njega štira se sa sprema, urazate skakul i pobegnite da radite.

Ako pošete da gube krv, ponovite os Makazova mesu i infuzija (kava (bocka 32) U malo vedbe uklonite i sami kako treba dalje, a onda i javite šer ove igre. Operacija zupala – pauciji vrzina.

Dragan PEČIC

LIFE & DEATH

Prava igra sa sve koji su kao klasi videli da se igraju doktorima sa devojčicama u kockicama. Kao besvraj izvele prilika da sve svoje Dr. Blekik sposobnosti isprobate na nedolaznu pacijentima, i to sa pomoć maša.

Na početku ste tek došli u bolnicu kao nov doktor. Vreća u bolnicu vode u turaruku zala, u četiri sate sa pacijentima, iz u modernizma šleka, u koja dešete iz postrebi postu svako grešite. Smešta vam daje informacije u kojoj sobi je pacijent, iz i tricu fenskim poevima. Kada uđete u sobu sa pacijentima prvo pogledajte na tablu zaklofena za krevet. Ne njoj prile na kakvo se te gube šli pacijent. Kada to prečitajte, nadjete na njegove ruke, skladište na stomaku i prikazom os vam se u prvoj vedbi (povrat) kliknjete na rasne delove tela, vratite prstima na urin, i pacijent će vam reći šta onca, a ako ga boli – kaže se jostu knel. Vrlo je važno da se upražnja svoj delovi tela, radi određivanja tačne dijagnoze. Kad ste završili sa pregledom, kliknite na obe, a onda opet na tablu na tricu kreveta. Kad kliknete na neko od šest kvadrata na tabli, određuje se način lečenja pacijenta (tri kv-



va kvadrata), ili zahtevate neke druge pregleda.

Observe anaži da smatrate da je pacijent adekvat, i da ga treba samo posmatrati. To fuzite ako pacijenta nešto ne boli. Medicinski osnovači leženje aritmičnoma, koje prmanjejućte ako pacijent boluje od bakterijske infekcije, a najčešće je to u pitanju ako ga boli svuda osim u sredini stomaka. Ako ustrajete na kazen u bulberu, to valjivo je RAY (vredno). Kad sklijušte veridno, ako vidite tačnice sa leve ili desne strane, to znači da pacijent ima kazen u bulberu i treba ga uputiti specijalisti, sa Reber.

Utranzam van reče biti potrebno na način svetonje. Ako pacijent ima bolove u donjem delu, a nema kazen u bulberu, verovatno je u pitanju upala sle-

KICK BOXING

Nema nepoznatih francuskih udvarnika kaza „Puzna“ napravili je vreme dobra borilačka igru, jednu od najboljih do sada napravjenih za Amiga. Išlo je o ful-kontaktu, kod nas slabo zastupljenog disciplina. U vreme dobri, digitalizovana grafika i odlična animacija igra pouzda i veliku dozu realizma, do inde vidzua samo u BUDOKAN-u.

Čiji igre je osvotih šampionske igre. Da biste došli prilikom da iznosite šampiona, morate pobediti li protivnika, od najjednostavnije do vrelakompana Svaki igrać ima svoju vrednost izraženu u bodovima i karakteristike (snaga, udaljivost i reflekse). Valse karakteristike povećavaju se svakom pobedom, a postoj 100-gocnet treninga.

Na početku nalazite se u glavnom meniju, u kojem sa slike igrać i razne opcije. Sve je u francuskom, ali to ne predstavlja veliki problem. U vrhu susede je nalazi sa opcija Classements (pljusam), koji daje High-Score tabeleju koje bolovavsa i po trizama. Izjed ove opcije sa opcije Jay 2 i Amiga. Klikom na ove opcije dobijate mogućnost igrać dva igrača, iz des konceptualni vodena boksera (Demoz) Opcija Choix de Coupe (tiber



udaracaj) vodi vas u meni sa odabiranjem udaraca koje koristite tokom igre. Pred vasu se nalazi 6 pojava na kojima 9 boksera izvode udarce. Pomeranjem diktirajete levo/desno i pomicanjem mišice vodite svoj udarac koji sa, zbog lakšeg snalaženja, nameravate. Na početku su vam udarci ved odnuzam, ali je doloz do ih promenite. Dovedite karakter na udarcu koji bežite i primislite jedan od tastera, savstvo od amosa na koji bežite da postavite daljini udarce. Udarci koje izmislite amote možete pogledati prilikom sa taster „X“ „Tutorial“ W“ polvorujuće udarci i vrzavate se u glavni meni, a tasterom „Y“ odabijate od amosa šta ste iskušali.

Opcija Frensis Physique (fizikalni aspekti) prikazuje vrednosti i karakteristike oha boksera na ekranu Opcijom

Andre Bousur (drugi bokser) me-
njava boksera kojima igraše.

Na početku imala ubor od 6
boksera, svi su se izjednačili nagle-
lozom karakteristika i istom
vrednošću. Odabere jednog i
građe njemu, a karakteristike
kaze stiču automatiko da se
smisli na dnu.

Optja Demo prikazuje de-
monstracionu borbu. Combat
pokreće borbu, a Entrancement
se vodi na trening. Tu možete
poboljšati formu pesnikasti lo-
sarske, dajući lagrove da udaraju
i u fuzivne koje udaraju se me-
đu. Opciona vas vodi u novi
memu u kome imate sledenje spi-
je.

● **Nombres de Rouads** – tra-
nje brzja razdi.

● **Sevengerie des Casse-
ratiques des Combattants** – bi-
rale da li će karakteristike bokse-
ra rasti asimilativno, same
rasti, same opadati ili ostajati
na istom broju obira na izhod
borbe.

● **Remittances au Bousur** –
ponova izmisljavanje boksera
(svi karakteristike se vade na
početna vrednošću).

● **Change le Nom Dan Bousur** –
menjate imena boksera.

● **Retour à Menu** – povratak
u glavni menu.

Borba je veoma stvarizno
uradna i predstavlja vrhunac
programirskog truda. Slike bo-

reca su digitalizovane i rotakra-
ne, tako da imate uborak da gla-
diti pravi TV prenos.

Stareje i mlađe igrači prikazu-
ju se reflektivno leju se po-
ložiti gase kako upravlja prava
udare. Jedna runda traje 30 se-
kundi, a tras da se borbe pokre-
ću se jedan od igrala nađe na
poda.

Testeron 'F1' uključuje ka-
meru koja snima celu rundu, i to
krozju možete pogledati Teste-
ron. ESC pokreće borbu i vrate-
će se u menu, tra slikove pro-
stavnih karakteristika oba bokse-
ra.

U borbi se izlucuje sve karakteri-
stičke boraca, pa je vrlo postu-
no da pre borbe dobro izuzimate.
Takođe je korisno što više bica-
rati protivničke udarce. Tu radi-
te povećanjem palice nadole
javite refleksije došle do izraza
(s).

KICK BOXING je raznovijno
jedna od najboljih i najproširijih
borbičkih igara za Amiga. Slike
su dve diskete, a ne zabave i
MB memorije, ali bez memorij-
skog prikazivanja možete rasti da
menjate udarce niti da komitite
kemeru. Ukoliko vam se dopao
BUDOKAN, ili ako volite sport,
nabavite ove igre, znate se po-
kajati.

Slobodan ĐOĐIĆ
Đorđe MATUŠIĆ
Gregor ROŽANČ

dviput brzo dajete nadem –
tranje udarce
dijetki prema kraju konopca
– istakao se ritam.

- Kada rvač tri-
pucaje – nabodite koleno
levo/desno + pucaje – 'obare-
jati' udarac u triku
- Kada je protivnik na poči-



rvač nađ njim, pucaje – obradi-
vanje

rvač nađ njim, dajetki nadole
+ pucaje – izuzimate
rvač na levoj dvi konopca, pu-
caje – kome obradivanje

● Kada je rvač blizu kupa u
glu tripu.

dijetki ko kupa – pucaje na
nju

● Kada je rvač na kupa
pucaje – 'jater' udarac
dol – istakao

● Kada je rvač voo ritma
Rvač na stolu, pucaje – po-
znanje stiče

pucaje – udarac stošom

Da biste stigli do trule nabo-
puz, morate pobediti petoro
protivnika. To su Mr Perfect,
The Warlord, Milton Dallas
Maia, The Mountain i Sergeant
Slaughter. Svaki od njih ima
specifičan stil borbe i za svakog
ćete morati naći pravi taktiku.
Stvar je donekle otežavana time
što postaju nepogodni da nastu-
vite igru, konstatir odredeni broj
krošnja.

Evu i osnovnih pravila. Svaki
nastraj traje najviše pet minuta.
Za to vreme nađ moze biti dže-
lo ako protivnička udaracima
se drži na podu dok tri sekunde

ne budu odbranjani. Ako za pet
minuta ne bude pravo pobe-
dika, mač se proglašava nivo-
stima, a time gubeći pravo da se i
daje borbu sa pojau. Ukoliko je
nako od odbranjena van ritma, po-
činje da odbravlja časovnik. Do-
di li on do 30 sekundi, smatra se
da je meč završavan, a štrava
za pojau opet počinjaju. Sat se

restituje čim se oba boksa opet
nađu u ritmu. Svaki od rvača
ima svoj indikator u dnu ekrana
koji pokazuje energiju tj. snagu.
Ta snaga odbravlja se koje će se
vreme rvač moći oporoviti ako
je lošom na pod. Za vreme igr-
nja najbolju se dvi slika koje
pokazuje šta treba da radite.
Prva je pra koji protivnik puca-
je. Što brže pucaje (on auto-
mat), po će rvač ustati. Međim,
ako je on slab za energiju, to
može malo i da pomogne. Druga je
raka koja brzo povera palicu le-
vo-desno. Koristite prstan u
služnih igara, što brže pomenjate
dijetki levo-desno kaka li ska-
le što više naradla. Inače, ovo se
svaki kada se rvač voo i nastu-
daju. Kao što pre dajete maksimum
na sledi, pobeđuje u ovom min-
-sava. Na izuzimate, treba još
opozumati da se 'S' i 'M' mećuje
stereo ili mono zvuk (konstat sa
oni koji imaju veće mogućnos-
ti).

Zanimljivo je to što pre me-
lo možete nabrati odgovor – poru-
ku protivnika na koju on od-
govoriti nazad. Odgovor nabli-
je povećava palicu dno ili levu,
a satru poveru.

Andri PEČE

WWF WRESTLEMANIA

Većina nas čula je već za Hulk
Hagana, najpoznatijeg i najpo-
puljnijeg predstavnika ovog
cirkus-sporta, veoma raspro-
stranjenog u SAD. Bilo da ste ga
videli na filmu ili na televiziji u
štampanim inseratima u borbi, pre-
metili ste njegove osobenosti –
smelosti i snage, plavu kosu i
neke kao i mramora koju često
nosi. Hulk Hogan jedan je od



trojicu igara koje možete pro-
voditi u igri. Ostalo dvojica su
takođe izuzetno poznati. To su
Ultimate Warrior i British Bul-
ldog. Osim što svi imaju neki
osobni znak i odlične pobe-
dnosti, u igri su da bi vam omogu-
ćilo da ovojiglu WWF pojau – zna-
čajno primanje i veseli slika.
U stvarnosti, za ovo se istuho bo-
ri veći broj rvača, ali ne znate, i
ovi su doživjeli.

Na pobećku izaberite da li želi-
te malo da se isprobate opozim
Practice ili hoćete odmah da igr-

te u borbu sa pojau. Naravno, u
okragu morate biti i us (najbr-
jeteljem koj u tom slučaju prve
sna konstatir nad drugu daj-
stičkom. Izbor udaraca je sledan

- Kada je rvač u ritmu
amer – kraljanje
stojanje + pucaje – udarac ra-
kom u glavu
pomeranje + pucaje – udarac
spozim
- Kada je rvač levo/desno –
'podajati' udarac
dviput brzo dajetki nalevo –
tranje slevo

KILLER BALL

Francuska firma "Mirovici" ure-
dila je prebino dobar posao ko-
verzije filma "Rollerball". Igra se
odvija na kružnom terenu sa
dvadeset podlogom i nagmom
od tridesetak stepeni, na kome
igraci pokušavaju da zabiju me-
talnu loptu u protivnički gol.
Kugla se spužuje u improvizov-
anoj lopti, i pripadne timu čiji
igraci uspeju da je udaraju.

Pravilo na postuje. Dovoljno
je sve od udaraca rakama i no-
gama od skokanja protivničkim
igracu na glavu. Svaki tim ima u

igri po pet igrala i jednog raz-
vaga. Njegovu energiju prikazu-
je u crnom ispod imena. Kad se

petrole, igrač napušta igru, bez obzira da li se igra posuđi zama. Tako četo se često naći u situaciji da oco vidi ten igra protiv jednog ili dva protivnička igrača, ili obratno.

Ispod rezultata nalazi se preostalo vreme za igru Švaca

Švajc bodova koje dobijete po se utakmica zavisi od rezultata. Za pobedu od 4 preta 2 dobijete 16 bodova, i to 40 za pobedu, a 4 za svaki postignuti gol. Ukoliko upadite, a poraženi 2 gola, dobijete 2 boda. Razlike između liiga gotovo i nema, jedino što u

luzni koštrikosa Popovjevste ga pretrcani rasporedavajete dovoji različitih oblika koji jedni po jedan pada. Testeri su uprebljanje oblikom koji pada sa Q,W,E za ostaleju u smeru ka-zašnje na sasu, S,X,X,C za obrer-ku rotaciju, A za pomeranje uler-vo, D za pomeranje doler-vo, <SPACE> za brzo spajanje, P za pauzu (pausa prekidače pretvornu na luku koji od dva suda

raz" Nema, ako pravilan ugao oblike i pravilo njegovog pada-nja određuje oblik po pojavlju-vađu u vrhu skrama i prilikom na <SPACE> merilite njegovo trenutno upajanje, doler-vo dvadeset neogranič porra. Što vreme raspoloživa oblika više potraju, broj boica-pogona će se smanjivati. Vrhuškom igra-nya možete se upisati na listu deset najboljih.



utakmica traje po pet minuta i zavrtica se ili izmicanjem vremena, ili potpunim izmicanjem protivničkog tima. Ukoliko se desi da vreme pretrdano za igra-ju istekne, a rezultat cetare nezavršen, onda se igra nastavlja tek prvi od igrača ne postigne pobednički gol.

Iznadu rezultata nalazi se lampira, koja se upali kod igrača obetna oco jedan krug sa kugla-ma u ruci, i sleder-va da tek ta-ko igrač mogu dati gol. Ukoliko protivnički igrač u međuvremenu dođer-va kuglu, morate ponovo početi.

Upravljate igračem koji je napušta kuglu, a ostale igrače vodi kompjuter. Naizmenično, od-stoeno kompjuter određuje sa u-tni igra - Minor, Major i Elite. U svakoj od njih takmiče se po osam ekipa, a takmičenje traje osam nedelja. Za pobednu je jedne u drugu ligu morate biti prvi na rang listi.

Major i Elite ligi igrači brzo ga-ber energiju i lipaduju sa igre, za razliku od Minor lige.

U svakoj ligi postaje temovi koje čete vrlo brzo pobediti. Iste u svakoj traku sa njih kod igra-ča počna, potrudite se da prvi postignete gol, a zatim protivista igra lastovene ESC. Računar da prerubnati vaše bodove i određi-va rezultat utakmica, tako da čete u nekim utakmicama imati više bodova nego što možete po-stići u regularnoj utakmici. Na kraju, polje pobedite u svim li-ga, očuju vam ih pohvale po-ehar i počer-va igra zmaova.

Gratiha i animacija sa odlični, dak se od izvrsnih efekata tipu padova, udarcima, sleder-va igrača, nastavljanje publike, što mnogo do-prinosi igraču ostodoci KIL-LEK BALL animacija jedne di-ler-va i različeje se od ostalih igra-eva kako po kvalitetu, tako i po izveder-ju.

Dragan ANGELOVIĆ



zaveđenih testova). U sa pove-đer-vaće vreme u toku igraju, W za kuglebrko zvuka i W za ukli-čer-va kuglebrko postojanje prikira sleder-vo oblika. Igra može početi na jednom od devet novih bodova (u brzini) i sa izborom 0-6 unapred nepre-tilno popunjatih skajeva koje možete odabrati. Na ekranu izraze pogled nove na krom igrača, koji unapred popunjatih ređa-va, trenutni broj bodova i Jo-

BEETRIS ne traži ništa osim-čer-vačno nove sa igre ovog tipa. Obojama kojima se TETRIS sika-đa nije sviđaju na asocier-vačno ni nabavljaju ove igre. Lustrir-va je pak dovoljno da u zma-ru igre ugledaju nastavak -TETRIS da je bio stajaj zma-ru nabava. Upravo iz ovog razloga se u palam ništa samo napre-je-va sa igri! (Da li zma-ru pare sa zma-ru, paraj sa).

Gianni KRŠMANOVIĆ

BEETRIS

Kraj osamdesetih predstavljao je otkriće perioda za jednu igru prosto grafički i gotovo simboličnog zvuka, protutala sa listaka. Pažljivo, roč je o TETRIS-u. Na takmičenjima softverskih firmi koje su bile osnovne programa na PC računare, u oblasti softverskih softvera prvo mesto za 1982 i 1983 godinu osvojio je prvo TETRIS, a već sleder-vo 1990 godine, pobedjuje trodi-menzionalna varijanta ove igre nazvana BLOCK OUT. Od tada do danas, sleder-vo samo prave po-levne raznih verzija, a da popularnost ove igre još uvijek ne opada, imolemo se otvoriti po miliona-ima paketa, gde se upred igra-ču sa TETRIS neprestano doler-va u ređu.

„Polje“ TETRIS - BEETRIS (jezgi bos = polje) je jedina u

niju verija igara na poznata imena. Za „Samsara Software“ su je uradili Miko Sapiro i Per Berglund. Glavna razlika u odnosu na druge TETRIS klanove, koja čete odmah primetiti, jeste nepostojanje prvih ugljeva u sredini koja popunjavaju. Pred sobom imate pravilno lastovog-nički napunjen mrežom lica u pbe-

FLIGHT OF THE INTRUDER

Tvorci ove igre vratili su se u vreme Vojtmannskog rata i sa tog doba ispuštali dva aviona F-4 Phantom i Intruder. Phantom je lovac bombarder sa, za svoje vreme, izvanredne performanse. Intruder je laki bombardier-dvosed.

- Možete birati između četiri opcije:
 - Intruder pilot brief - birate među sa Intrudera
 - Phantom pilot brief - birate između sa Phantomima.
 - CAG brief - kreirate misiju: poručimo sa vam oblasti i u okviru njih male sa dodatnom objektima: SAM-ovima, tenkovima, bazama.
 - Duty roster - birate novog pilota.

Kada birate neku misiju prvo čete vam biti prikazani upisani prikaz. Detaljnije se možete upoznati sa svojim zadatcima biranjem opcije Mission. Pošto izabrane misije prikazuje vam se meni u kome možete ponovo videti zadatke, pogledati i promeniti koji waypoint, posrećiti: naručivanje aviona, videti list job

let sa vama i manjih posle i sleder-vo list aviona Švaca od ovih opazja popunjavaju je izvan grafičkom. Kada ove lege viffo i postavite, doler-va na red letenje. Po prvom startovanju igre svetovno neće biti zvuka i koman-đer neće reagovati. Sve detalje doter-vaćete prilikom na ESC, i u gornjem delu ekrana će se pojaviti linije sa komandama. U igru se vraćate ponovom pritisku na ESC. Prilikom čete dobiti kom na uzrastan kuglu, koji je toliko velik da ga morate ponovo izvan gure-dole. HUD je detaljno aradan. Od instrumenata porod sleder-vo vidimo, brzina, nivo, kompas, ILS-a, itd. to je



Komanda za tastaturu:

- A - autočisti
- B - bočice
- C - masažer
- F - fiksni
- G - goli
- H - kula za sisteme
- I - i-tek (tekući vodonični bend)
- V - keramika
- Z - zračni (zračni vodonični bend)
- 0/1 - logovanje +/-
- 0/2 - kupači gore-dole
- +/- - gup +/-
- Z/ - efikasnost +/-
- Š - masovni (zračni) čestice
- Š - pogled u kabinu
- FI-FA - promena aviona
- FS - nogine kopie
- FT - frakcije 0-9
- BACKSPACE - menjanje označe na zvepi
- DEL - izbacivanje (izbacuje) fotografije
- HELP - izbacuje avione
- CTRL-ALT - menjanje označe u ravnaru
- TAB - izbacuje avione

I jedan HDD koji je promenljiv u razmazu od čitih (čvrsta), vazdub) i može služiti i kao ma-
pa.

Tokom leta dobićete razne poruke koje možete videti u gornjem uglu ekrana. Na svog čiji se ne možete "vučati" završiti već imate astroploca i waypoint.

Navigate - navodi na cilj ili mesto, kada se vršite sa matrice zadaj waypoint vas uvek navodi na mesto.

Circle - kruženje prikazom bojazna da ostati avion uslete ili slede.

Attack - navodi na cilj i završava ga.

Kada letite u grupi, možete se približavati ili avione u avion i vrši njegov zadatke. Pri vršenju na nosač svoj avion možete sami da spustite, jer vas autopilot navodi samo na letnu nosač.

Mario Jovanović

nje nepotrebnih stvari. Levo od vaše slike je veća energija predstavljena kao grub koji polako izlazi. Kad se grub čuo pojavio, okrenuli ste svoju kameru.

U donjem delu nalaze se četiri prostora koji služe za letne ključeve. Ovi otvarači tajanstveno

pravovremeno na nju i onda prikazuju parazite. U početku igre imate samo pilotu i pesniku. Koštate parazite (Pilot), name, ima samo odveću broj metaka a svaki ot vam lito potrebna. In ovaj mehanika izlazi se približom na <SPACE>.



proizlaze i dobićete ih kad shvatite neko jače stvorjenje iz masivna. Maruzim sa, kao i svi mraziji, uglavnom slatki, a igra ih određuje na taj način što ih možete ubiti samo pilobom i bučevanjem. Sa delom struje nalaze se stvari koje znače. Da biste odabrali stvar koju želite da koristite, morate pomeriti trepću

Sa početne pozicije krećete levo dve prostora. Uti cete u levo. Na kuhinjskom stolu pronaćete različitih vrsta silos i neki cahn saobeće noć. Polazite ga se različitih na posledice. Iste, kad je Dylan Dog u petaru po sledite sa veći imala stvar. Bisk u tome je tar.

Filej VOVOOD-MEDIC

DYLAN DOG

Dylan Dog je čuvena ić stalnog-škog crtaoć stripova Di Solovija. To je uzrušaveć natprirodnih go-va uvek spreman na skriva, zgodan i šarmantan čovek, koji se sigurno završiti u paklu. Tri mesta i broje su mu 0 0 0 (fave-va i bojazna, ako niste znali).

Dizajn u ovoj igri predstoji ve-lični zadatki da otkrije sličaj misterioznog oboljenja u kadi er-plećnog gruda koji ga je angelo-vo. To bi bilo teško učiniti da nije povero i svoj dosadnog i hr-bičnog pomoćnika Gruda koji ga gotovo travi izveće iz neagodne situacije, što cete se i sami sve-riti. Ali, igra ne bi bila privlačna da Dylan nema i zgodnu devoj-ku. Za vreme učivanja igre te-riće se dosadivo, jer je prate horor siloske kačevši se još nista plikih.

U ovoj igri ima dosta puno ko-
mandi, i nabrojamo ih av:

- levo/desno - hod levo/desno
- gore - skok iz mesta
- dole - čučanj
- levo/desno + dok - trčanje levo/desno
- levo/desno + gore - skok levo/desno

gvoenje + strana na koju ste okrenuti + upotrebe označe puzanje + napredna strana - odbrana.

Pozicije se stepenice tako ih staneće ispod steperika i ukoliko povučete džepić u smeru ka stepencama. Da biste ušli na vrata treba da staneće tako da pokrivate vrata, a onda povučete džepić nagore.

Približom na <SPACE>, na ekranu ce se pojaviti slika Dylana sa različitih ravnaru. U slučaju da ste hteli nešto da posturite, ispod ruke se nalaze. Lakoć preokreni. Takođe postoje i dve strahne - ona samerena ka Dylana služi za uzimanje željnog predmeta, a strahna usmerena ka pronačacu služi za izbaciva-

ROBOCOD

Strahom ste u ulogu jedne jako simpatične folie po imenu Robo-
cod. Njen je zadatak da iz kum-
dži zlog doktora Maybeya izbavi
sgrađice i njene prijatelje - pan-
game. Glavni li je izumitelj da-
bro zamirana, a sve se delava na
ekranima koji se prelivaju u
mnoštvo boja. Radnja od rivo-
do izvora pravi različitia muzika,
sa sličnim vrhu Amargih mo-
gadžina.

Igra je na celom ekranu, jed-
no se u donjem levom uglu nal-
zi rtaoć nadg junaka. Njegova
džena ruka pokazuje koliko još
imate preostalih života, a u levu
se nalaze podaci na ograđenoj
Energija gubete dodirvan nekog
od neprijatelja, a gvošavice
akumuliraju potencijalnu zvezda
(raznih boja). Osim ravnaru, po-
stoji čitav niz najraznovrsnijih
objekata koji se mogu pokupiti.
Svi su koristi sam boćice sa
završkom glavom koja vien
slični energiju za jedan poteć.

Za svaki avo morate sać iz-
let. Međutim, pre se što imate,
treće da spavate odredim broj
puzanja. Nije prevelik problem
naći ih, obično su tu veći po-
ređ izlazi. Kada ih sve spavate,
slobodni ste da pređete na sled-
eću postavu. Kao pređah su ubo-
đeni i bozno-voći koji omoguće-
vaju izvećanje boćevnog silos i
u njima serna srebilo.



Kao i u većini platformskih
igara, ovde je uložena izvesna
kolčina logika. To praktilno
znači da prevoće od izvora vo-
de dva putice" - jedan lakši i je-
dan teži, a nagde je taj broj i ve-
ći. Raspremaćihćih. Osim što



Robocod može (mnogo) da škriči, ali može i da se udružuje, tako što držiče primamo poace. Tada se se, ako ima za šta, udružuje. Može i da se sklupa u diojanki nađole.

O namjenu ovoga se govori, ne bi pristilo takovom dobitniku. Ipak, sve naprijedite možbe uzimaju tako što dva paka skrofite takoz na rđhu. Nekad dva paka nije dovoljno, pa postupak morate ponoviti dok ne postignete željeno. Člasevno pogledajte šta ima u glavom kutijama se upotrebljava i uređivanima. Bero osto nastoji u kojima se kriju

konkisi, a u kojima štitu predmeti. Neki od njih su nepohodni za završetak trčova. Kutilje otvorene skokom, u udarcem glavom u rđhu.

Svaki novo predstavljen je jednim vrstama na ogromnoj, visokoj kuh. Do vrha i zlog doktora Mijegije ima pami. Druki i slobodno otokovom novih stvari prepulnimo valjki mašti, jer kao što smo već napomenuli za omogo svrhu zemo univerzalnog puke do cilje. Udajete se u ovaj smisli i svoj diojanki.

Ovidio KATILOVIC
Andor PECE

puno njih klasifikom štitnaku. Informativno igra je radno štitu ima stralnjaku, tako da pre početka sledi spazak temova dizajnera, usostajbiš direktora, programera zaduženih za grafičku, zvuk i ne kraja... "režimera".

Glavni menu igre sadrži četiri opcije. Prilikom na 'G' ulazite u Game Options. U ovom podmenju možete regulirati pratnje zvukove, definisati tastere koje ćete koristiti za igru, odabrati video karticu (VGA 386 a 200 do 256 boja, EGA 640 a 200 do 16 boja, EGA 320 a 200 do 16 boja ili Tandy 320 a 200 do 16 boja) i odabrati tipičnu normalnu ili "kracu" verziju igre. U normalnoj verziji peake svakog nivoa igre sledi delovano završeno otkrivanje toke radnje priče, koje je u "kracu" verziji izostavljeno. Prilikom na 'T' dobijete informacije o igri, a prilikom na 'E' ulazite u DOS. Opcija koja će sigurno naglođe koristiti je 'F' Start Game. Možete nastaviti igru od on nastane ne igranje igre, za jesti možete biti pobednik, oredniti i napredni igrač.

Igra je, ustao, klasifikom pukačima, ali tako je to nešto drugo de franso ideli, ideli, ideli, a dok sledi - pukač, pukač, pukač. Potrebno je da se krocete redovno i izmamete svoje što vam se može na putu. Na raspolaganju su dve osavene vrste oružja, koje kao

svačestoju troje metla i raketa. Krozajte je u četiri pravca, uz mogućnost skoka i ograničaja. Povod neprijatelja, posebno je unavestiti i razne predmete koje vam se nađu na putu (kao što su dušice, završke, aparate za leka-koča, završke sa raketa-ma...). Neprijateljski zemo zemo smrtionova, ali vam odudržuju snaguju (pregod štapa energije je u dimenziji doku štitnja).

Glavom igre razvijate se i za kutije koje dopunjavaju blazira razvijaju, raketa, posude sa energijom, dodatne životne, kao i palenja drage i svetiljave novom koji vam u toku igre daju pose, a po završetku dodatni bonus.

Na svim nivoima porcije vrta, običajna štitnaku. Poslalom kroz rđhu štitu a prostroje u kojima završe napredni diti huzna posna, ali se posele odredneno vremena završe na nreću na kom se ulti. Do dosta usvedu i potrebna kolčana zrode (zadu redovno) štiti cete do ko nađnjog cilja, koji je, ako zekome još nije jano, odobedaju predstavljenom črtice.

Ovo što CRIME WAVE istavja od hiljade igara ovog tipa, jeste odlična razdžna i delovano animirana grafička priča. Upravu zbog toga je preporučljiva i onima koji se vole pukači igra.

Goran KRŠIJAČIĆ

CRIME WAVE

Godina 1995 izumetno stvoren srednaki mađite viedo svim oblikovna vodih američkih gradova, prebavljaju ih u ogromnu bezlakuca pustok. Robocod pojavu se podrazumeva polara, uzeta, matiranje drug, utvama i zemo.

Preklada se redovan televiziji sku program. Spiker obavljaju da je upravlja, su svake vrčere, cirta črtka predsednika Americi, Peppad i otrava si štitvili sepoznanj naprednaki zapadali u vreme prikupljanja dobrovolnih prilika bogatih ključevaca. Sledi koder "Velike žbuke" zoco a završam let helikoptera otobara.



"Access Software" ponovo do kazuje da je jedne od vodećih firmi za uredu igara za PC kompjutere. Dugobaki uvod je uređen veoma profesionalno i pot-

TIP OFF

Firma "Anco" i programer Dino Druki uvodi u legendu, zajedno sa svojom poslojivan (i jednim) oduvarejan KICK OFF i nastavcima. Pompono najjednostavnija kao izgledni sled stvari jeste KICK OFF-a, a kao kolearka koja ce skroziti s bronu "Cinemascope" ovo ostavrenje TV SPOKES BASKETBALL, TIP OFF je u potpunosti razradan.

Uklada ovu horu, tako pokredipovet igraku, beđni grafički i svak koskivnja promakaj godine 1991. KICK OFF takode ni je zmo neke beđe tehnike karakteristike, ali je tako posedovao izvanrednu atmosferu i pametiprevent. Ovedo lo sigurno nije shodaj, nađm uprebanja igrom je van svake pameti, i mo kolčice se trudiš, sakada neđete biti savrem sigurni da li ce pokret dilaštika izazvati dođevanje lopte sagrađu ili šta na kol.

U glavnom menju ponademo su sledioje opcije:

Practice Skills - ovide možete vedebavati šta jednog igraku (Practice individual skills) ili Tim (Practice team skills) Ako vedebavate jednog igraku, izdružite tako što kralko primamete pucanje, jednon ih dvaput, a sledite i tako što povodite dilaštika na suprotnu stranu od zarača i kom se trenutno krećete. Za vedebavanje time morate izvesti Duga dak.



Game Options - vedebavate podvedavanje parametara, sledio kao u KICK OFF-a.

Demo Game - preklada se za IBC.

Single Game - omogućava je sledite maksimavno četiri igraku i može se upraviti ko će i kam i protiv koje igraku. Takode, morate se udružiti dvoje igraku i igra protiv kompjutera. Po odabranju ove opcije, možete dođevno podestati ten i posteviti taktiku.

League Competition - takodere u ligi.

Design Tactics - možete kviritati neku posebnju taktiku i, ako vam se sviđa, spremati na dak.

Create Teams - štitvoroje viedo sklopu od 12 kolektiva. Uplitite tim zemo, a potom izradite mogućnosti da im, pred pobornih 30, dođate odredniti broj posna za svaku sposobnost (max. 99). Svaku igraku ima za raspolaganja dodatnih 150 posna. Pojmo dođevno odabraneti tako što se re-





matrice na ime neke od 7 sposobnosti, primatec i držiće počinje i postavlja polku gure-do-ke. Dvije još možete odrediti na kojom će nivou sposobnosti biti vaš tim, od "Interesantni" do "Tuzi".

Team Colors - klupske boje. Odabir ih ote opjeću Sogile Germe i izabak broj igrala. Pre samog početka moća madrite poljeziti i pocieniti i poljezite. Attributes, Quick Defense i Team Podajepom Attributes dobijate informacije o sposobnosti svakog igrala i broj odigranih utakmica svakog od njih. Sa Quick Defense odabirete da li ćete igrati ozna, premda da pola terena ili premda na celom terenu.

Konference, počnje igra. Vidi se oko 1/3 terena i oči, stas optvoren koji bi trebalo da predstavi-

ljaju kolektive. Igral kojeg trenutno kontrolirate obeljen je strelicom iznad glave. Naha kontrola je modulan, potpuno kontinuan - kojeg igrača kontrolirate određuje azim kompjutar, ne dovodeći vas da se koncentirate u odbranu.

Naj lak kontrola tako što kontrolu preuzima jednom ili dvaput. U tom trenutku se u ugla ekrana pojavuje svjedena slika table i znak "X" - meso gde će lopte da udaru. Stranice se redovno ažuriraju od dodavanja, koje se veći tako što držite palicu u smeru nagrada kojom hoćete da dodate loptu i primatec pucaje Klasične "baseline" nema, moće se jedino savetati protivnika stopom ispred utvara i paravodi u neko vreme. Kad je tako postalo, i sa vrlo kratko vreme stoji foto ovdaj za to.

U ova samorna igru programe se na izili da ubaas određena dnu bunera. Naime, kadu igrač postuje loptu u slobodnih basenaja, njegov kolega u tina poline da igra, mala publiki ili skada gde (7)

Dušan KATLONC

POLICE QUEST 3

Otkako su novu uniformu Ubeđen si Nervozni, Spreman da se suoči sa svetom kriminalnog podzemlja iz latino-američkih švercera druge. Svjedeta. Jer, ti si policajac.

Prvi vam se nalazi novi nastavak priče o Senaju Bonedu, policajcu iz malog američkog grada Liptona - POLICE QUEST 3. Kao stvarno se svakog potencijalnog prijavio. Marja igra vam pruža priliku da se bavite ovim zanimljivi i fizičkim aktivnostima kojima se bavi pravi američki policajac. Pucanje, patroliranje, napadavanje kazni, upotreba VUM-a (Valkiniranoj Uterreda Moćala - u prevodu pesnika) - sve je tu.

Program "Serra" sa nam ovaj put poseduje program koji se od svih trenutnih protivnika razlikuje po kvantitativnoj grafici igre je dizajnirao Jim Walls, bivši pripadnik saobraćajne policije Kalifornije, koristeći svoje bogato iskustvo sve kodnevojnog saobraćaja sa policijom prilikom igre obiluje stvarnim situacijama u kojima biste se našli ako bi išli odšli da odrađete uniformu američkog "Law Enforcement Officer" -a.

Ako pomenite kursor na svih ekranu, dobijate osnovni menu sa ikonama. Prilikom na menu od ikona vaša strelica se menja u simbol sa ikona i možete je koristiti dok ne izaberete drugu.

Oko - "povratite" objekti i likove na ekranu i tako dobijate razne korisne informacije. Takođe možete dobiti razne dokumente, napise i sl.

Buka - služi za upotrebu i optimizuje sa raznim objektima koji se nalaze na ekranu i za uklanjanje onoga što se može uzeći.

Ovočuljak - "walk" preko Postarite je na neko mesto na ekranu, primatec levo tastar mala i Sasi do otvili tamo.

Glasa koja govori - ikona za razgovor. Ne obiluje da će zvati liševi u igri bili da pričaju sa vama. Koristeći ova ikona da ih uzimate prihvatljivi.

Prepoznaj - priklapanje predmet koji trenutno držite u ruci. Klikirite na nju i predmet je spreman za upotrebu.

Kolektive - inventar Prilikom na nju dobijate preporu u kojem vidite sve predmete koje nosite sa sobom. U donjem delu malog četiri ikone koje koriste za uzimanje i ispuštanje raznih predmeta. Na slične se, već animiraju sve predmete na koje naležite. Nećete se postvariti!

Policionometri - omeje se uzimanje i štanje strelaca, za podavanje rivač dočula slika, jednako zvuka i brzina igre. Izborom ove ikona paravodi rad programa što može biti korisno.

Znak pitanja - informacije o protivnicima ikonama.

U gornjem donjem uglu možete vidjeti dvomestni skor, makimalni je 466. Svaki put kad da postignete nešto što podiže skor, kompjuter će se oglasiti karakterističnim signalom.



makimalni je 466. Svaki put kad da postignete nešto što podiže skor, kompjuter će se oglasiti karakterističnim signalom.

Igra počnje avadrom unova koji vam preporučujem da probate, jer se vam tako brzi igraju što se od vas obiluje. Na početku igre nalazite se na u spustu likovske poljezite stacione. Desno se nalazi hodnik sa dvoje vrata, rukom otvorite leva od njih i uđite. U kancelariji se nalaze dva radna stola od kojih



je jedan veće radno mesto. Na stolu se nalaze telefon, kompjuter i kutija (in/Out Box) i na njemu vam preporučujem ostavljati razne naredbe i obavještenja. Neophodno je da redovno proveravate svoju kutiju. U njoj ćete naći poruku da je jedna od policajaca (Pat Morales) uzimala disciplinarni prekršaj i da ste vi određeni da, kao postpartevljen (imate li zarednaka), razgovarate sa njom i predložite disciplinarnu kaznu.

Izadite iz sobe, idite do prozora, zatim levo hodnikom. Postoje stas u hodniku sa dvoje vrata. Levo sa vrata soba koja se koristi za informisanje patrola pre početka smene. Treba da odrediti informativni sastanak (briefing). Kada uđete u sobu razgovarajte sa policajcima koje tu sačekivao. Naredite Moralesov da vas doka pođe hodnikom u vašoj kancelariji. Uzmite Clipboard koji je leđno zakačen na gravuricu, odrite predavanje i za-

im se vraćite u svoju kancelariju. Tu će vas čekati Pat Morales. Razgovarajte se njima, nakon se odlučite na dizajnerski materijal.

Poznan je In/Out Business (izvršne formule za odvajanje kartice za korišćenje korigirata (Computer Access Card) i linije iz kancelarije. Levo od vas je lift, poslušajte ga prilikom od dogovora. Iste na treći sprat gde vas čeka lokalni stručnjak za korigiranje. Vi opet formule - na ovom katu. Kad se nađete vratite u svoju kancelariju i pripremite se svojim PC-jem. Ključni su računari, ali i ostali uređaji u odgovarajućim prostorima, "obite" koridora koju ste ušli na 3 sprat. Kompirajte je spreman i do kraja meseci na sledećim opisanima.

DMV (Department Of Motor Vehicles) - izdavanje obične - program za odvajanje podataka na osnovu broja vozničke dozvole (Driving License), naziv-

sko WC) gde ćete naći svoj ormar (dužina 719). Umetite vas što je u njemu. Lufte se sliče u garažu gde se nalaze dvoje kola. Kako ste u ulazima, komentirajte obelisk na parkiralištu.

Kolona se ugrađuje na sledeći način. U prostoru vidite svoj stolo u plitke perspektive. Ako ključete na puti pred kola - ubraćate, a ako ključete iz kola - usporite. Ključete levo ili desno za kreiranje. U početku će vam saopštavanje sa albama predstavljati problem, ali s vremenom je olakšano i tako su sve ulazne paralizirane i tako se pod pravim uglovima.

U kolona se nalazi kompjuter sličan onom iz kancelarije. Izlaz iz njega je neka vrsta radara, aktivira se prilikom sa zeleno dugme, pomoću njega utvrđujete svoj položaj na mapu grada. Čitav valet prvog podnizava je u direktnom kontaktu uz mapu. Ovo je dekonstruirana opna valet

- sve što se u igri nalazi lista neke (valet) postojanja. Otkriće ga - dekonstruiranje postaja.

POLICE Q/EST 3 je igra koja će svakom zaljubljeniku u avian-

ture doneti veliko zadovoljstvo jer ima pravi spoj akcije i razmišljanja. Prava šala sa detektiv

Mike JURTELA

MERCHANT COLONY

Igra vas zanima u Liverpool, potkraj XVIII veka, tačnije u 1770 godinu i stavlja u ulogu Liverpoolskog brodovlasnika. Kao što i prilikom barokiziranja, posao vašeg je svoje korekcije, pogledom na mazu koje je prošle lade. Prvo se oporunite za izgledom tadašnjih kancelarija i predmetu. Štoviše predmet ima svoju ulogu i namenu.

Brod u luci - kupovina brodova, lista ih tri vrste Cargo - 18 tovarnih jedinica, £100; Searcher - 4 tovarnih jedinica, £150; Frigate - 4 tovarnih jedinica, £200.

Glavni - karte sveta. Morate kliknuti na bilo koju deo sveta i videti šta se dešava (ratovi, obilje...) .

Pogled - poslovni dnevnik (plaćanje poroka, uplata, uplata brodova, naplata, uplata dugova...) .

Klijent - zapošljavanje posada. Vojnik £35, svetnik za nekoliko £30, ratnik £30, istraživač £18, učitelj £20, majstor £28, skladnik £48. Pazite, svaki član posade zauzima jednu tovarnu jedinicu.

Otvoreni registar - poslovne

Bank - uzimanje i vraćanje zajma

Annual Accounts - godišnji izveštaji

Sales Report - analiza i vrednoti proizvodnje robe

Outgoing - mesečna plaćanja

Assets Report - vrednosti imovine i bez i vrednosti zapošljenika

Stock Report - zalibe

World Prices - zalibe cene

Financial Advisor - savetnik za kupoprodaju

Police - snimanje i učitavanje poruka.

Kada sve završite u kancelariji predite na glavnu. Kliknite na glavnu. Vidi brodovi na mapi sa predstavljenim svetlima. Zatim kliknite na Liverpool. Tu je i prvi klijent koji se obično Brodovi su lepo i realno prikazani. Ključete su suspenziju naravno i iz svih se vide dip. Boje kolona su kao na geografskim kartama.

Da biste kupili robu, kliknete na luku i pojavio se oznakom.

Pored sličnih robe stoji cena, gornje je kupovina a donje prodaja. Kliknete na sličicu oznake puta koliko jedinica će robe biti. Da biste potvrdili kliknete na broji i pojavile se statičke kolone i lista proizvodnje. Ispod toga nalaze se četiri ikone kojima upravljate brodom:

- Iskrucavanje,

- Sidrenje a luku;

- Upravljanje broda ka laci ili precizno vođenje;

- Dala protokolske putove.



nja ili grubi dovodnja broda u luku. Iste.

Kad pokušate brod, ne morate ga pratiti već možete biti u kancelariji, opreman drug brod ili gledati cene. Poželjno je da ponekad pogledate kartu, jer se gubitak brodova glavni neprijatelj na moru. Ako se željni ulazajm završite s njima borba je nemoguća i slika je kao u PHANTOM FROST topovima, kada se u igri pojavi njihova silueta. Pažite, opet morate da budete

7.50

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.



pod 90° nasproti neprijatelja. Za razliku od PHANTOM FROST morate borbu na palubi, ali, ako želite da vam se gušari približe, valda ponaša ce se naći na morskom dnu" Da se ovo ne bi desilo, možete izabrati vojnike. Ključete u veštačkim jezicima kao, jer su gušari uglavnom oko Indonezije i u Meksikom zalivu.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.

Pre ulaska u luku poželjno je pogledati cene. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku. Slika ulaska vašeg broda u luku (svetlo) na deo Zetina iz pregleda robe koju povratite u luku.



skog broja vozila i broja registra-

Heesende - policijski arhiv (P - prevoz je "obitelj"). Možete pretraživati datuma ili stvarnih

nova.

Paraziti - podaci o zeposkizma u policijskoj stanici.

Tools - važna oprema koju se koristi za dve podopjele foto roba i mapa grada, na osnovu lista roba i koji nastavlja, kompjuter u kartofle daje podatke o kriminalcima koji odgovaraju opisu.

Ubrzo dobijate i svoj prvi zadatke. Idite lufim i sa prvom sprete sliče u Merle's Room (muz-

grirog radnog dana, svi da biste lakše svakidnih ulazak u igru. Ako se zanete u igru, preporučuje da od svog savetnika nabavite uputstvo za igru, dato u obliku policijskog pretraživanja. Pretražiti sadrži razne vrste policijskih pretraživanja i procedura čije nepoznavanje može godno da vam zapreza život.

Ako se osuđite za igru bez uputstva (bez preporučivanja) onda bar privremeno od savetnika - razmišljanje i radite kao predstavnici reda i zakona, puzajuće i prebacuju nedeljnih policarika. Iste ono što se od vas očekuje.

DUKE NUKEM

Godina je 1997. Stručna redateljstva nesrećno je otkrila mazaak Dr. Protosa, ovedoženog geroca i naučnika. Dr. Protos se pojavio u podzemlje i stvara armiju superbrzo opasnih robota Technobots, sa kojima je preuzeo kontrolu nad najvećim zemaljskim gradom. Ubrzo nakon toga odlučuje da zavлада celom Zemljom i stvori novi poređak. Dak par milijardi Kinosa i ostalih mirno žive svoj svakodnevni život, ne znajući za opasnost koja im gredi, vi brabro krećete u veliku avanturu. Agent ste CIA i predstavljate poslednja šansa za spas Zemlje. Originalno? Naravno da nije.

DUKE NUKEM se sastoji iz tri, kako u uvodu piše, jedinstvene i lazanove epizode. Za diskuziju je karakteristična koliko su jedinstvene jer deo sa sada, dok ne postignu i druga dva dela, uprati samo prvu epizodu pod nazivom



vrst Strapsal City (drugi deo nosi naziv Mission Moonbase, a treći Treppen In The Future).

Igra je, za ne baš poznati "Age of Saturn", jako lepo uređeno i veselo Todd Roplogle. Glavni nazil sadrži jedanaest opcija, prilikom na 'S' startuje igru, na 'R' pozivaju samljane pozivnje (u isto vreme moze biti animirano najviše deset različitih podizanja), na 'T' dobijate instrukcije o programu, na 'O' do-

bižite informacije o sadržaju igre, na 'G' možete podesiti naziv igranja, na 'B' dobijate Hi-Score listu, sa 'P' i 'V' startujete deo, na 'T' dobijate podatke o autorima igre i sa 'Q' izašite u DOS. U toku igre prilikom na 'F' dobijate meni sa opcijama za izmene pozivnje, instrukcijama, parametrima igre, tabelom najboljih rezultata i mogućnošću ponovnog startovanja igre.

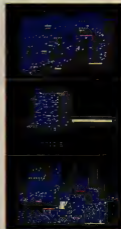
Igra je platformskog tipa, sa povremena potreba konfuzije dešija. Na samom početku cete videti Dr. Protosa i njegovu pretaču poručio o tome kako ste vi jedan običan jedan heroj, koji ga neće sprečiti da zavlada Zemljom. Sledeći "siti" odgovor da je Dr. Protos u velikoj zabavi, jer deo ga brzo sređiti i stan da pogledate operu. Do konačnog cilja vas vodi deset grafički lepo uređenih razva. Preputirali ste sebi i svom, kako u prethodnoj dokumentaciji piše, međuvodno isplanom akroskopski pilotaju. Tokom igre koristite šest tastera,

za kretanje levo-desno, gore-dole, pauzaje, i skok. Taster za kretanje nagore ima još nekoliko funkcija kao što su otvaranje prolaza nepošto razija uzete kartice, korišćenje šifrova i teleportova ili otvaranje vrata već uzetim, odgovarajuće oblogama, ključem.

Tokom igre čezne se širokije praveći vaše kretanje. U gorepni deonem uglu nalaze se podaci o broju postignutih poena, trenutnom zdravstvenom stanju, jačini atomskog pištolja i pokupljenim predmetima koje možete koristiti (patika koje omogućavaju veći odraz, metalna kvačaljka koja omogućuje kretanje po krovovima površinama sa malom vrstom šina, rukavica i šip kojim otvarate pojedine otmabene prolaze). Za kruznu, kao specijalni poklon, spremni maspe svih zrova, "ključanje" iz igre.

Govor KRŠMANOVIĆ

Maak: Thomas STANČIĆ
Foto: Miroslav BARIĆ



Legenda:

- tamno plavo - pozadina
- plavo - platforme, barani i sanduci
- svetlo plavo - vrela, neki sine traka
- crveno - elastični predmeti
- crveno i žuto/žuto - opasni predmeti
- narandžasta - tečajevi
- žuto - kamara
- žuto - ključevi, ključanica, pištolj, cipice

Napomena: isbeljeni predmeti su oni koji padaju

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

U skladu sa sveokupnim Turtle-manzijom, koja je sadržala skoro sve delje ovog sveta, nastao je i ovaj automati, remek delo čuvene japanske firme „Konami“.

Prvo što ćete videti priključavajući se ovom automatu je da se nalazi u lepo dizajniranoj kutiji sa stvarno revolucionarnim posebnostima napred, i pojedinačne veštice komandanta i igrača, na kraju se nalaze čak četiri pakice. Sve karikature mogu da se kontrolišu istovremeno. Pritisni taster, ako se već odahnete da odigrate ovaj sustasat, podire u drugu, jer za vas ima dobra zabava i bi odigrava.

Grafika nije još tako strašna ovog automata, ali je za ovakav tip igara vrlo nego odlična. Mada, što se tiče muzike, za vreme igre i pre igrača, promena je isprva i mogu se izvesti samo pobede, leto valci i za entuzijastični govor, počev od korajstičke „Kawabanga“, pa sve do bliskog i hokajstičkog „Ok, botaf“.

Ipak, ovo što najviše privlači je mogućnost igranja čak četiri igrače istovremeno, što da sada nije videno ni na jednom automatu koji je došlo kod nas. Na Japanu je to već godinama stvar (GAUNTLET). Što je još zanimljive, u igru se može uključiti kad god hoćete.

Igra se sastoji iz pet seona, skoro svaka od seona se sastoji iz dva nivoa, a kraj svakog od njih je propisan nekom situacijom i kratkim deosom koji pokazuje šta ste uspehi da uradite na drugom nivou. Igra je, kao i najbilo pojedina nivoa, i doz za igre se odigrava razlika, i doz za podizanje (energija, broj života). U slučaju da izgubite i zadeti život, za dva sekunda sa podizanjem vaše energije, pojavio se Green Over. Moći ćete se poniti toga u slučaju u svakom trenutku igra, dok postoji i jedna lista korica (pobedivo je samo da ubašite život).

Kao i što sami znate, svaka karikatura ima svoje oznake Leonardo - katana, Michelangelo - sanduke, Raphael - svi noževi, Donatello - boa (štag).

Prva mislija je da zapadne reporteriku Egril ONI te zapadne agende Kanala 5. U ovom pokušaju te vas senatai Shredderovi ljudi (Klas Stajala), koji da nastat na vas sa nevolima, katanama, a ima i onih koji sa strane bacaju šibetari (penaristi se u strahu do ne ekspodira). Pošto dva etape borbe dolaze do zarobljenja Egril ONI, i tad se pojavljuje Shredderovo vanje (u obliku burge). U ovom istom nosuog sa paljenju, tj. Shrek Pošto je on tek dva puta veći od vas, trebaće vam poprilično vremena da ga sredite. Tek kad Ti-



Truda mislija se odigrava na parkiralištu. To je opet standardna borba sa Shredderovim ljudima sa mačevima, katanama, bumerangima, robotima, itd. Kada gradite osto parkiralište, dolazi nizda bus, i selim se opet vraćam na ulicu. Tu se sastajete vaše borbe, sve dok na stigete do barikada. Tada poljuje još jedan podizak, koji je malo drugačiji nego od prethodnih. Sada treba da se borite sa ostali akcijama, dva i sedam se metaka koje ispaljuje Shredderovi ljudi iz helikoptera, i automobili koji prolaze pored vas. Pri tome va osenatu i ljudi sa akcijama,

tiha i još par seona koje vam od upućuje kao štititi.

Peta mislija je vad krajnji rezultat, a to je uzličenje Tehnodroma tj. baze Shreddera i Krago. Šesti najzista borba, pošto je tu nalaze upodirjeni neprijatelji sa svih prethodnih nivoa. Igrače, finalan deo sa ovom nivou je najznamenitiji. Prvo ćete se boriti sa Kragom u njegovom frankeštajnskom tela, a zatim napokom sa najjednom neprijateljom u ovoj igri Shredderom i Naravom, on će baš za kraj napraviti neka podizak, i odzvan vam zadati život pred kraj igre. Jednostavno da se podizak na vi-



bol polaze da crvenu (ostalo je još par udaraca dok ne padne), nećele biti naprati da čije ga sređiti. Pošto toga sledi silka Egril ONI kako izgleduje (par poljućaca upadnih karaktera).

Druga mislija je odobrovolje grafika od kranimala, uglavnom sastavljenih od ljudi Stajala Kana. To je jednostavan nivo, a sada vas na kraju nivoa čeka gipsa svinje sa maskom, Robotom. Čuvajte se njegove mačke i neke bitu nekak veštih problema.

Drugi nivo ove mislije se odobrovolje na prvi, samo kad čuvite kranimala po karaktera. To znači da igri stvarno gnaži sa prethodnih nivoa, a tu su i neke nove zamke, kao neke iz narisa, rakete koje posrebu u drugom delu ekrana, rape, itd. Novina na ovom nivou su i roboti, koji trljaju oko sa četvrtim lasosom (pored toga su veoma nasiktrirani), pa kad vas doleću njim, zavolite kao novogodnji lampom. Da biste to izbegli, približite što brže tastere koje imate na palmu, za znak i lagod Pošto toga, na kraju nivoa, sledi obična sa pravom maskom zračnom robotu. Kad se više isavršite, spremite se za sledeću mislija.

tako da ovaj nivo nije malo lak. Na kraju nivoa opet vas čeka mačka bus.

Četvrta mislija započinje veći da da je Shredder osto pacova Spilitera, ubijanja, i da odmah morate da vas pomognete. Neprijatelj sa petpaso leti, kao na prošlim nivoima, samo što se sada kraj prvog nivoa završava

te svojih likova (opet u ovom period neke realne oznake Krag), tako da ćete na ekranu odjednom imati 10 Shreddera. Tek kad se svih njih rešite (a to neće biti lako, vanje) bašće veliku tajnu: va i videte kako Tehnodrom ekapoliša, uz napis „Shredder and Greg disappeared in dimension X. Would they come back“



pravim rojem mehaničkih bubu, koje pored toga što lete i veoma dobro pucaju

Zatim opet sledi jedna etapa borbe, i odoš dolazite da krata nova. Videtele ušlište onasvedbenog i nezavršnog u jednom delu ekrana, i velikog robote (zvan Krago), koji je silu iznad vas i ubija. Pošto oslobodite Spilitera, sledi njegov deo

Ovaj automati je jedan od boljih koji mogu u ovom trenutku da se odigraju u Beogradu, i može se igrati u svakom poznatijem automatu klubu. Njegov kvalitet je promačan, ali neke novine (programski igranja četiri igrače istovremeno) ga čine interesantnim i jako atraktivnim.

Text i fotografije: **Nebojša TOMIĆ**

Novi svetlosni pištolj

Jed od najnovijih svetlosnih pištolja svi su bili oduševljeni, ali najodaniji konjugar nije doznao prava razlika u igraču. U firmi „Trejan“ nadaju se da će u onih par minuta da ovaj svetlosni pištolj Phoszer prodaju kao običan – dodatni svakom posetitelju.



Jam računara. Prvo su napravili svoje dve igre, koje neposredno podržavaju pištolj – ENFORCER i FIRESTAR. Švedski da je to tek početak, napisali su softver-driver i poslali ga svim posetiteljima igara. „Očigledno“, po običaju, firma koja prva stupa na scena, SPAGE GUN, ljubavno konverzija sa, uzimajući, da dva prva igra koja će podržavati Phoszer. Uškosko će se na PD tržištu pojaviti i AMOS-kompatibilni driver, kako bi svako mogao da koristi predmetni pištolj.

Kibiceri u transu

Programeri firme „Sierra“ veći izmisli nešto novo. Najnovija ideja sprovedena u delo je On-line igra. Koristeći PC-je sa modernom postavom centrala Sierra Network, smislili su Kibicernju. Centralni kompjuter koordinira šta svaki korisnik vidi na ekranu.

Rečimo, neko želi da igra poker sa nekim drugom korisnikom sistema. Na drugom kraju Amerike nađe se još jedna takva, centrala ili spoj i ona igraju u realnom vremenu, preko PC-ja, poker. Nešto drugo je posvoje ostavilo, i takođe ga interesuje poker, ali bi morao da klonovira. Centrala tada pita igrače da li dovoljnojaka da neko pomaže u igru partiji. Ako je odgovor potvrđen, kibicjer gleda sa ovom ekranu partiju pokera, a igrači se u ovaj ekranu pojavi crtič oca – „Big Brother“ is watching you“.

Pri prvom pristupu sistema, centrala traži da korisnik dostavi svoj lik, silueta „Sierra“ igraza. Utransu se podaci o pozici, godištu, karakternističkim osobinama. Na osnovu toga se stvara lik koji ostavlja korisniku mogućnost da vidi. Kada se javi u sistem, kibicjer vidi koricezane lične korisnika koji su trenutno na vemu. Moguće je klonirati na bilo koji od njih i igrati ih da li su voljni za igru. Sve igre su uključuju za ljudske pretinake. Trenutno su

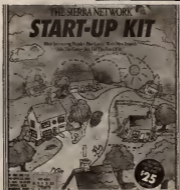


na raspolaganju tri karateke, tri stona igre, kao i standardni šeo za porukama i privlačnom pištolju.

Najbolja grafika Sierra Networka je VGA, što je nazivom dovoljno. Zvuk je podržan Sound Blaster, ADLib i ostalim poznatim karticama. Osnovni softver (\$29.95) je neophodan, jer se najviše savajaje kroz podatike koji se šalje licem, i samim tim dobija se postojanje brzina igraza. Pored toga, za korišćenje sistema neophodno je platiti i mesečno pretplatu (\$4.95). Naravno, ovaj putiv se i naplatuje – 16-4h \$2, 6-16 \$7 (za područje Amerike). Telefon (209) 683 64 88.

Ajd' se zezamo!

LAPPER UTILITIES je skup programa za ublaženje dosade za posla. „Nada možete da tražite vreme na poslu na neizmisljiv način, pri čemu se pretvaraju da ne vredate radnik. U stvarni igrače igricu, čitate novine i sl.“, kaže predstavnici za štampu „Sierra“. U originalnoj verziji dobija se osnovo novine, koji se izbor može podržati „ambrosionom“ i „gudomstvom“. Ugrađena različita rutina omogućava brzina promena šifra za pristupnik na sajtov, a uključuje da se u kancelariji zveznada pozvan del.



Buba u ruci

Ugledna krunje neobično, ali radi perfektno. Iako deluje kao da će se raspuhati posle prvog oslobodjenog disanja, novi dizajnerski firmo „Chessak“ je prava stvar za običnog igrača. Pištolj je napravljena u obliku bube. Ona bube su nastali za pamćenja, i podjednako odgovaraju investiciji i domaćim igračima. Buba drška je vrlo mala, kako bi igrači mogli da je povera bilo suprotno rukom, bilo onom kojim diraju pištolj. Iza drške je prekriven za automatski pištolj. S obzirom na lagano dršku, iznenadno promena pravca pri igraču je vrlo jednostavna i sa izvanrednom, što važi i za tastere za parcarje. Cena je 15 \$amb, a telefon u Engleskoj 0223 95 77 71.

Pošto bejzbol klub?

Američki bejzbol klub „Seattle Mariners“ je, posle niza neuspelih godina boravka u američkoj profi ligi, počeo da donosi gubitke. U poslednje dve godine vlasnik kluba je izgubio 20 miliona dolara, zbog čega je odlučio da stavi klub na licitaciju. Kao glavni kandidate pojavila se firma „Nintendo“. Za jednu japansku firmu bilo bi iznenađenje postati da poseduje američki bejzbol klub, tako da se nije izdalo na poslednjoj licitaciji – 100 miliona dolara. Kao običajevce sa licitacijom, vlasnik „Nintendo“ je navodno izgubio da je njegov net iznos 15 godina u Sjedinjenim i da vreme volu taj grad!

Upevna klubova okleva, priznajući neodgovornim građanima koji bi bili ograničeni da su Japanci vole klub, naročito posle izvanredne izvedbe japanskog funkcionera da su američki vlasnici „Jochi i nezobnovani“. Starišnja grupa očekuju da je najveći oštećenje prema Japancima bilo u tom delu Amerike – 79.3% Čak i da uprava klubova priznaje, ostaje da se svi klubovi američkoj profi lige ujedinjavu.

Amiga 500 – tastatura

= Amiga 300

Iz „Commodore“-a se opet baje glasio o novom kompjuteru. A300 bi trebalo da bude standardna Amiga, bez tastature, jer bejzbol bi novij kompjuter bilo zamisljivo rešje kancelija. Naravno, A300 misli bi ugrađen disk drajv, kako bi mogao da radi igre na disketama, a trebalo bi da bude i dosta softizova na kretivnosti. Pretpostavljamo početna cena je oko \$350, kako bi A300 uliza u konkurenciju sa japanskim kompjuterima.



SPIDER-MAN: THE VIDEOGAME

Novo nam sa ekrane dolazi Spiderman, koji se do sada pojavio u nekih 5-6 igrama. Igra o kojoj sada pisemo bile još jedna konverzija sa automata. Inače, uveliko se najavljuje novi film o Spidermanu, koji će, navodno, režirati Džejms Kamerun, a u sporednoj ulozi Spidermana pojavljuje se, naravno, Arnold Švarzeneger. Po ovom filazu da se, iako će, prvići igra, ali i tome neki drugi put. U igri pod gorim naslovom Spiderman se, ujedini sa svojim prijateljima Sub-Marinerom, Hawkayem i brovom djevojkom Black Cat (biri protiv silnoga protivnika - Dr Doomsa. Ah, ni Dr Doom nije vanjska - tu su još i Doc Octopus, Green Goblin, Kingpin, Hologoblin i Venom. Cilj je sprečiti ih, po hitu ama koji put, da zavladaju svijetom.



DEVASTATING BLOW

Posle konzultacije sa gospodinom Mortonom Bernsteinom, autor prvi redova konzultovao je da bi prvotno razvio igru kao "Razstrupljeni udarac". Otprilike takav ideat će na vas verovatno ostaviti ova najnovija izdanja lista boksa. Tre borbe mecelatija sa vremenom ili spornim puzanjem, a ako budete dovoljno uspješni u meletovima, možda ćete se natći i u borbi sa tvojim protivak sveta.



JIMMY'S SOCCER MANAGER

Ne možemo sa sigurnošću dati vrstu promene i identiteti dobitnika. Tu su klasične opcije - kupoprodaja igrača, trenera, izlaska u mirovanje, zaključavanje u raznim kategorijama, taktilna igra.

Programi komad KASIOVIC



INTERNATIONAL NINJA RABBITS

Ova igra bi se, naravno, mogla nazvati i SAMURAI WARRIOR 2, jer su i po konceptu i po sadržaju veoma slična. Glavni junak je samurajski mač zvanolo Burikacsana i katanosa, a cilj je osloboditi zarobljene prijatelje. U igri treba dosta istrčavati i dobro razmišljati o putu kojim nastaviš porle neka razlozima. Najsigurniji protivnik nađem junaku je panda, koji su nerazložno troju energiju postavljenima dahovito kao šargarepa od koje se odgledaju perđije.

SPACE GUN



Iz „Ocean“'a porabavi ovo će biti igra 1921 Real je o inzerico zahtjevniji pucačini, u OPERATI ON WOLF stila, u kojoj igraš u ulici svemirskog komandosa oblozba laoze u vanzemaljskom svemirskom brodu.

APOCALYPSE

Programeri ove teške posuđine veliki su ljubitelji filma „Apokalipsa sada“ P.P. Kopolca. Kako nam dolazi ličnosti, izmislili su jednostavnu priču: Priča ispostavlja 300 naročito važna u doboj pacifičari. Ključ, negde u Indijskom okeanu stizaju vladar severne Amerike. Kad su njegovi ljudi našli oružanik, i počeli da prave atomsku bombu. Ameri su odlučili da mu straju klatce. U međuvremenu, u seozij je počeo i građanski rat, i spoznao dolaze. Skroji je heroizemom, prevazno sredstvo je helikopter, avijača su besed puzanja, mitraljez, top i mine. Kolih moznaka ima ko blata, a dobre treba spasiti mabnija. Sve završe na dobru skopju.



ATAC

Jedn je jedna „Microprose“ ova amulitara. U bliskoj budućnosti SAD stožerna su sa probleskom droga koja ševetom uzroci u znoznom kolikozama. Posvećenje na granici više re ponekad, tako da je američka vlada odlučila da pošalje spoznajati tim u Kolumbiju (druževnu drugu) koji ce da sreću (sreću) i izverze. Jedn je jedna ATAC (Advanced Tactical Command) i poznaje veliki P-28 livena i dva helikoptera. Pored letelice, igrač mora da budi avion i u strahom delu koji se sastoji od pethupljanja informacija pretač špijuna. Igrača je ostavljena potpuna sloboda akcije, nema nikakvih posebnih ograničenja. Kada smatra da je informacija dovoljno doba, igrač može da uzme u kabini i počne da sreću kar-

Programer Aleksandar PETROVIC



JOHN MADDEN'S FOOTBALL

RGB

Puno odličnog uspeha igra FLO-CK 13, „Virgin Games“ izdaje još jednu igru o svetu političke korupcije i izopštenja. Reč je o sovjetskoj obrazovnoj školi RGB (Sovjetica je, kao i u svim modernim arhivnim avizurama, „point-and-click“, sa divna grafika. Startuje se od najnižeg položaja u fiktivnoj organizaciji, sa ciljem da se postane šef. Radnja se odvija u prostornoj „fuziji“, kao i u gradu. Interakcija se odvija na naravno, najvažnija sa prosperitet.

Nezadnici koji su iz nekih razloga da se radi o fudbalu, baš vrlo razočarani. Ovo je simulacija američkog fudbala, ali se naški razlika. Igrač može malo igrača ljudi za svojim razlogom, ali dva su razloga što pazimo o ovoj igri. Prvo što je konverzija sa „John Madden“ izdavača, a drugo, to je i predviđanja i najbolja sportača simulacija na fudbalnoj mašini. Kad hrabro očekuju u igri, pa da se nebi pravili američkog fudbala.



B-17 FLYING FORTRESS

S obzirom da je blizina rat definitivno završen, američka i naročito, bova sovjetska vlada nemaju namere da koriste ovaj vojno i proizvodnju novih borbenih aviona. To je, do sledećeg putnika, za razvoj lajeje letenja biti kreirani ova simulacija „Microprose“ je rešio da napravi simulaciju letenja ovog B-17, jednog od najvažnijih aviona Drugog svetskog rata. Igrač se saleni u ulogu američkog pilota koji se bavi u Bostonu, letim u kompaniji sa drugim avioerima, a 25 manja treba da sreću nastište. Igrača po Evropi. Uprkos odličnim karakteristikama i naravno, „Boeing“-ov B-17 je na početku rata pretrpeo teške gubitke, ali do letenja P-51 Mustang, 1943.



SPECIAL FORCES

Evo još jednog zanimljivog naslova od strane „Microprose“-a. Grupa od četiri specijalca treba da se dokaze u 16 vojnih misija. Opleću su krajem drugu, vaje distancu, građanski ratovi, teroristi i gl. Korvandoi biva spušteni helikopteri na teren i odatle treba saznati da se ubijaju sa mnogobrojnim neprijateljima i neprijateljima. Za radnju od AIRBORNE RANGERS-a, igrač treba da smisli i strategiju, jer svaki od komandosa ima svoje karakteristike koje se menjaju u zavisnosti od uspeha izvestiti, kao i posebnih akcija.



DOUBLE DRAGON III - THE ROSETTA STONE

Dok su se Bill i Dinai zlostano odmarali od svoje prethodne misije, izvorni Greg Maki i "Thebes Corporation" su je opet odložili da im prošire mogućnosti mirnog poslovanja, i angelovali ih po treći put. Po misiju vraćaju se Hercul, na taj tandem ima zadatke da pokupi tri Rosetta kamena i odnese ih u Egipat.

Uvodjenje je i ovog puta u stilu



prethodna dva dela, što je dovelo vesti za ljubitelje uličnih razratara. Za razliku od prethodnih, ovaj deo ima mnogo lepši grafikon, a uvodna sekvencija i svaki tokom igre su odlični.

Kamene koje vam je potrebno nećete dobiti na lažni, jer ga grupa manjaka ljubomorno čuva, koristeći sa pri tom svim mogućim sredstvima: lova se rukama i noževima, mašinama, furkama, strelama, bombama i dr. Ako se budete vešto koristili svojim petoperim "ubedivnim", lako ćete na dati de zasvojiti da su se obvezali na pogrešnu odreva.

America - borite se protiv uličnih filozofa i propagandista, kao i debelih pačolik upakovanih u kožu. Sadržaj je kombinovanost leksikona.

China - obukite vas iznove iznove uličnjak ljubitelja prirode koji neovajno pojma šta znači dobiti dovoljno buma. Gorostaso čerabte tako što se sklonite od bijele od vode i garneta ih otok-falun.

Japan - u svetret vam dolazi gonila antikvitaristi skurara. Njih štrajuju u glavu u izvesnosti kako stajete na livci pojčansa a ovaj levo-širo od vas. Čuvajte se Nijaka.

Italy - omogućuje vase da se sklonite sa mangupima koji vas udaraju i mitearaju hilokovna i strelama. Njih komaraju i rukama i noževima.

Egypt - napadaju vas kreatorne koje vam uzimaju liče na ljude, ali se sve bolje bore. Preth njih se borite kako znate, jer napadaju se bez logike i samoubilački.

Na kraju prvi i na početku pete misije treba da se sklonite sa moćnima, koji u brujanje svojih "Riotov" jure sa namernom da od vas napravie masnu leku. Ako na vreme sklonite i štrajete ih nožem, lako ćete ih osvojiti.

Naravno, da kraju svake misije čekate u redu kod Big Bossa na svome sledovajućeg bitna. Nema razloga za paniku, jer su (pre toga što se glup) vama ograničeni i u pogledu veltine i brzine, ali ne i snage.

Kraj igre predstavija borba protiv nepredvidnih naprijasnja.

U soku sa nepredvidnim podom treba da sklonite po glavlama tako da zaradite tri Rosetta, posle čega se otvaraju vrata. Na kraju se borite protiv misije, koja se nakon poraza pretvara u lepicu (?) koju treba da sredite u svesniku (??). Kad je savladate blago pripada vama, a Rosetta Stone će otprogniti nov miran porodak u svet.

U prve tri misije možete ulti u prodavnici i na jedan kredit (od 34 kredita ih imate) kupiti četiri pomoćnika (Electric Guy), veština (Trick), osvaja (Power up), oružje (Weapon) i drugo. -J

Revizor ĐUKANVIĆ
Dajep GAVRILOVIĆ

SUPAPLEX

Da li se sećate koliko ste nepredvidnih noći proveš igrajući BOULDERDASH? To je bila strašno nezurna igra sa relativno novom idejom. Sada smo dobili dostojnog naslednika - SUPAPLEX je u pravom naravn BOULDERDASH 92. Ovu odličnu igricu igra napredno programirani "Digital Integration Software".

Dobroko sakrivni u kompajteru - jednadzvena prišla da pogledate kako vam izgleda kompajter izvanu - zalazi se simpatični paradajz po imenu Mardi. Ne pitajte se kako je to došlo. Šeta se po kompajteru i pazi da se nešto ne pokvari, a ako se to desi - on stupa na scena.

Karakterizirani se uglavnom mirno i nikakvanja bagna i sklanjaju "ultrason" predstavljernih u obliku tri kružića. Da ne bi bilo tako lako kao što izgleda, postaje i bejnja "osetlivi" kao što su "mekovi" i makana. Ako vas se dočepaju makana, naprevaće od vas mnogo malih Marbija, i očekujeće je da nećete biti u

diraju u vrlo kratkom roku. Postoje i dišanje sa izvornim traktom - da biste vjha aktivirali moćne prve promai terminal i njega aktivirali. Terminal je predstavljaju u obliku masivna.

Od ostalih stvari, po vremenima se nalaze portovi koji se dele na jednostruči, dvostruči i skroveni. Kratke portove možete prolaziti, i na taj način sebi skloniti put. Zidovi su izgrađeni od RAM tipova. Kružići se po vremenima nalaze i elektrona, ali ipak razlikuju da je najviše prikazan bader. Kada utrudite sve što ne traži, treba još da prodavate to-



stasija da savršite nivou.

U BOULDERDASH-u imali ste bombe koje ste bacili na neželjene protivice i tako krenili prolaz kroz zidove. Ovdje su bombe u obliku dišerice. Ima ih 99 vrste i razlikuju se po boji (crna - narandžasta, crvena i žuta). Dišerice su narandžastom trakom treba izbegavati, jer kada sklopodražju izazivaju povrtinu od deset sekunda. Društvo sa crvenom trakom svlačeće sakupljati i postavljati gde hoćite, ali pazite, eksplo-

zivni nivou, osnažen veličim slovom E (Ruci).

Nivou ima mnogo, i razlikuju se po sklonosti. Neke nivou čine prethi ja prvi", ali za neke čine petrothni dosta vremenima. Moćna najveći problem predstavija vrema, ali zavisi čine se. Naizmenično na vreme prepreke, medijone potrebno je da samo malo svlače glasova i - gotovo, Svaki nivou predstavija posebna prbu i savetuje pažljivo. -J

Dajep MANJAL OVIĆ

ROBOCOP 3

"Džena" po ko zna koji put postao dobru konvertitju. Treći put radi se o robota-facu, vešto upravnima da polovi svoj život sa potrebe dolaz. Kao borac "prve strane", stalno zaposlen, jedva da je stigao da sklonite i do zna u obliku sprejta (i to obzerno animiranog). Vase je obzerno da osvetite obzru Robocopa i usitnite ostaliko protivnik kriminalca.

Na početku birate da li čete igrati "Movie adventures" - aventuru po filmu ili "Arcade action". Movie adventures iznove iznove prethi film, a u okviru arkadne dodatek birate samu. Po odabiranju, a pre početku same radnja, upoznaćete se sa konkretnim

problemom koji ste imbrali da rešavate. Upoznaćete se prethi Michabruka-u, tj. kratkih ispolovisnih vesti. Te vesti su simpatične prvi put, ali kasnije predstavljaju prilično mučnije i gu-

brak vremena. Drlači taster "ESC" dak se uključe, možete izbeći emulovanje Mediaspace-a. Ako je on već pošlo, prekidače ga uredi sa "ESC", a sa "SPACE" ulazivajte emulovanje.

Prvo ćemo se upoznati sa Miva adventuresom. Radi se o tome da morate silom nastaviti ukradeno vozilo koje krasi negde po gradu. U tu svrhu vam je dodajemo videna brz automobila kojim upravljate pomoću miša. Levitis dagažmet dodaje, a desna odmazda gasi. Ako je neopodno da se kao sastavite, pritisnete naključno taster "SPACE". Sa "Z" uključujete ključne benzina koje su neopodno za brzo stisnaje u ulazivaju vozila kriminalca. Ako vam na odgovara pogled sa kabina, možete sa "F1-F8" menajati različite poglede koji su

iz perspektive samog Robocopa i krećete se kompletno hodnik i u dolžnoj zgradi. Pomoćnik na levo dugma upravljavate možno videno spranje koje krećete isključivo sa "Jole mcaurke". Neštoje ublaži rezanje. Doda, skroz je neopodno rasklavliti na prvi pogled loše od dohiti, ali majke da samo loše pacaju.

U delu igre nazvanom Aroade setion postoji čak 3 podigra. Tarnovni Ripak Og Tower: Pokrete što više izmova. Kao i u drugom delu Mova Adventures, voda su sli samo sli koji pacuju. Krećanje je vrlo realno uređeno, a i kontrola su skoro jaura. Puzanje se neopodno ulaska u druge hodnike kako vam meci na li pogledu u leđa. Grand Puzanje Nisu teritorij,



odlično uređeno. Sa "J" menajate upravljajući uređaje, sa "K" uključuje Robocopa, a sa "ESC" prekidaite igru.

Pušio je osnovni pogled iz kabine automobila, kopirajte je da je ovde stran podjeđen na dva dela, po horizontalno. U drugom delu na levoj strani nalazi se mapa putava kojima se krećete. U isto otvorenu sredinu, a prvotni crvenkastim tačkama. Kada vidite protivnika, potrebno je da on mapu prevladate tačka boga i da dođete do nje. To je vaš kolega kome je pomeš letina. U gornjem delu ekrana nalaze se podaci o preostaloj moći (Efficiency) u procentima, skor u bodovima kao i poverljiva poruka. Prvi voljo, penzite da ne odmarite drugu saradnjače jer ste, naravno, naručivati Hitmenov.

Odnosi na početku krećete ih, strah-besnoš i tako čete biti u mogućnosti da brzo preostavite kriminalca. On se vrzne u jednom komešaju. Krećite uključivajte ulazivaju, nalazi kao i CHASE H Q. Voznja je opušeno pravi im bhu i leđa, jer su tada otvoreni zadržavaju vrata komešaja i pacuju na vas Nagažba tačkica je da se nekoliko patie sačinete u rph. ali se otpočeti ved sa strane, i neopodno da serijam uzastopnih silazaca u bek.

Kada ste to uradili, nalaze sa mapu belu tačku. Dođite do nje. Videte stupana koja ovog kolega. Neopodno porodi njih je sila u jednu zgradu. Uđite. Tu počinje drugi deo igre. Glodiate



ali radi isto. Sve je isto kao na prvotnom zvezu, samo što je uključuje različite mogućnosti. Polaze štrima još jedna volja krećite i uključivaju kola kriminalca, samo što ih ima više.

Robocop Gyropack Traktor: Vrlo me se u vidine ko puzica. Sa nizanjem napon na leđima rezare obratni naručivajući hahkopite. Levito dugmetom dodaje, a desnim odmazda dodaje. U drugom delu ekrana nalaze se dva lista pokazača. To su podaci o naručivaju (Machin) se gun ih Cannon) i Heading, odnosno broj koji se kreće u rasponu od 000 do 256 i označava susret s kriminalcima. Ako ste na pravcu vizure i ako je taj broj što bliži 000, ubrzo sledi susret. Kada dođe na vrzinale krah, možete isposred da ih uključite.

Androvi se Cyborg Dandi Zagara najljepi deo cele igre. Bore se protiv nindža-roboita koji nije sa potopnjavim. Upovajanje je iznuzato teško i nepodno neravno. Neć samo samo da rebgovate da va protivnik nabera u ugao ije, i to sarti sa Robocopa.

ROBOCOP III donosi čista i lepa grafička, dobar, merljivo meci i odlična atmosferu. Ali, uprkos tome reče "M" igra je nekoliko prevela hladna, nije ubjedljivo i nema iznuzavajće sa igračima.

Dušan KATROVIĆ
Anđor PECE

THUNDERHAWK

Odnosi na početku videte prilično dobar uvod (dobar digitalizovan govor) koji će vas dovesti na spratu u svrhu svih sadetaka koje možete odabrati. Prekida se drilajom levog dugmeta na meću. Nakon uvoda pved vama stoji glavni meni, sličan kao u F-16 COMBAT PILOT, ali u nekoliko izmenjenih delovima. Događaju levo krugu, koja hči na fridžer ili nešto drugo u bogatijim naručivama bele tekzine "Gornje", a u stvari predstavlja simulatör na kom se vidite za zadatka. Kliknete li na "fridžer", moći ćete izabrati dečla deča u kesu leđa (kao "food") i vrze tečine.

Sledeća mogućnost je kompjuter. Izabravši te dešne formate vidite sa naručivaju stila, te izmasta, fridžer ili nešto više stila. Naravno, stana preporučivaju nakon vrzaje stije, jer nikad ne znate šta vas čeka u sledećoj.

Nakon kompjutera stana orman. To u stvari predstavlja "aspek" u karjerama pilota. Potrdi ormana na i dvojje vrzite. Na desnom pde War Room, a levima još nemate prstap. Kad kliknete u War Room, pred vama se pojavjuje karta sveta sa šest zaslužanih mesta. Klikavaj u krugove na pazu (ili drilaj), ako tako više volite) pojavivaje se pred vas i kom da se odbrani zadatka, prilično dobro predstavljen. Dakle, na ispravno ime tog dela sveta i ukupna težina zadatka. Možete se okružiti u bližnjim zvezdamašama ako izdoka, a ujutro Americal, Latinster Americal, na Bliskim letnicima, te u Centralnoj Evropi i na Aljaski. Ibor jednog od ih podružja volite tako da kliknete na dešaj sa zvezdanim raspon.

Posle toga predstavlja i videti o čemu se radi u tom zadatku, što se od vas traži, kojim rešenjem trebate videti operacija, čuga sa trebati čuvati vid, Vilo je korisno i probati - na prekratkim taj dio, kao kod drugih simulacija, jer vide je to prilično korisno. Pogledajte sve slajdove, vidite objekte i uključite pozicije i obravnajte svoje letak. Kad savršite s tim, otpeče vas u glavnom meniju, a tu da vrzite na kojima je pre galo bio Entry vidite nove oznake izbravaj.

Izbavaj je sagovno krećati opis menija, ali drže matno daš nego što ste krećati u drugom programu. Kliknete sa ves i pred vama će se pojaviti tip koji vam je već poznat iz War Room i objašnava vam što treba i spraviti u predstojećoj misiji. Porodi to, ređi će vam (kao što) što va samo čeka i kako je objekat brvaje. Verovatno ćete videti slajdove (ponekad i stvarno digitalizovane fotografije) - leđa, ali odgovara stvarnosti igre, a obravnava o čemu sa mogu videti lokacij objekta u odnosu na bazu.



Takođe, obratite pažnju i na ostale detalje koji mogu biti od vrednosti za vas, a koje vam je rebeno da uključite laboratoriju sa prvotnoju berjavajaju crtača, ali da je dobro čuvati sa Trilaj-A računara, te da možete sveo uključiti Early Warning Radar Station, to obavestio i i preživeti, jer deča imate puno leđa savršiti misiju.

Nakon što se briefing završio, na red dolazi naručivavanje. Sve crtače koje vam može biti potrebno, imate. Na vrzaje je samo da ga isobavite ormano i označite koliko to vam odgovara, a ako se dvozima, odlicke popostivite kompjutera, tako nakon bha i zija pametna. Ispis, vidite je korisno klikavaj opciju Auto i videti što ba vam kompjuter savviti. Zapravo otvarate čete što vam se vrzite, a što vam na veđa saradnja. Iznaj, četeje menajate klikavaj u stroleje ispod prorač, sa alizacij i podacima o vrzaji. Zapravo i stavivajte na vrzaji od potovskih tačkica, klikavite u tu tačku levim dugmetom, a ako vam nije došla, klikavite još jednom. Ovrzaje sledite desnim dugmetom.

Na raspologaju su vam: FFAR - MPAR Rocket Pods (Flying Fire Aerial Rocket) i Multiple Warhead Aerial Rocket, dva oronajaja oronajaja koje su koriscija za obravnaje protivnikih helikoptera raspo za uključivaje sa serijaj. FFAR-on obravnaje helikopter s 3 pogotiba, a MWAR-on sa 2. Zatim dolaze bombe MK-81 i MK-82. MK-81 je slabija, ali stane D. Vlas, a MK-82 je veđa i stane iz manje. Ikrećeno vam praporučavaj MK-81, a nek se ukada potrebno, klikavite i MK-82. Od bombi sa raspologaju su vam i MK-84, dobitnaka bombe, koje čete korisciti protiv podmorica.

Zatim dolaze projektili zrak-zrak: AGM-24 Firestorm, AGM-59F Maverick, AGM-219 Paladin, AGM-131, SMARM, AGM-54, Armaur Fissioning ič, sile je vrlo korisno oronajaja, po nemu najboje za vrzaju korisciti, pa i vodernih oronajaja. Nije potrebno savviti, sile je puno značajnije od FFAR i MPAR podova, ali možete nabaviti 25 krah, a i 21 je savviti doživlja, s tim da vam oronajaja još nema. Inapostivati Za naše čuvaje, kao i za vrzaji, uključite vam dva i više pogledaj ali vidite čete savviti i jednim. Sledeći je

AGM-85P Maverick, poznati iz drugih simulacija. Dosta je novosti od AGM-214, ali nema ih mnogo raznje, pa su zato bili i oni za neki iznenađujuć slučajev. SMARM je Smart Air-to-Air Mission, tj. rakete koja se svodi na vršenje zadatka. Koristi za ostavljanje radar-skih stanica, kad misli za zakas. Program Auto-Clipping Misije koristi protiv brodova.

Od razlika značajnih za raspo-
lognosti misije AIM-31B Cobra,
dobro koristi za obilježavanje
neprijateljskih helikoptera,
ali samo u liknim sadržajima, jer
može ih bez problema skenirati.
Ako ih koristi u tužni značen-
ju, pariti da vam protivnik
male brade, pa ga onda gađate.
Projekat AIM-117 Swallow je
već gotovo i snajperi je od
Cobra, ali većina više zavisna
na helikopteru. Već je koristan
za obrambene i sisteme, jer
Cobra većina ostavi usmahan.
Pored ovog uređaja misije i BCG-
228 Hawkeye Cooling System,
nešto slično kao Durandal. Ci-
vili stali, to vam je samo izmiste
i ALQ-167 Radar Jamming Pod.
Na "frudera" sposobije svo-

Sead, kad ste završili s namo-
štavanjem, osobe konačno po-
staju. U stvari, u većini misije
ispitujete sam položaj i šifre, ali
u nekima to morate sa. Prvo se
upoznate s HUD-om i HUD-
ovostu. U gornjem levom delu
ekrana imate indikator pozici-
ona/proporcija i skala s bazu-
nom. Ispod toga je izvoditi sa
pomoć koga određuje položaj
vask misla. Mal marker u sre-
dini levodna misli da je misl u
neutralnom položaju iznad ni-
lovaik je koristan, a ispod toga je
koje šifre je trenutno aktri-
no i koliko ga još misle. S desne

se pokrće usagred tako što sa-
grate nos prema senzi, a usag-
red nagorjanje repa prema
senzi. Poljevanje je jako jedno-
stavno, ali ipak pazite sa to da je
helikopter tako vreme nakon
poljevanja poljevanje nastaviti.
Isto misli da ga se morate držati
na konstantnoj visini. Ako se te-
line spusti 60 naka visine, zna-
rije gas do kraja i čekajte dok
visinom ne pokade visinu ot-
prilike 35-40 ft iznad je. Tad sa-
lo povećajte gas i čekajte dok se
helikopter ne spusti, pa vratite
gas na sredinu. Ako FFAR-
ovim, MWAR-ovima ili sopni

i top. U slučaju da i to biti dobro.
Isaš, borbe koriste sa pomoć
desno ekra sa HUD-u. Bar-
hardvarne vešta i vešti visina,
da biste imali slobodno na se-
vise helikoptera i baze/je ih pri-
malji brava.

Šifranje je, na razliku od vešt-
ne drugih simulacija, jako i to
znaje puno problema. U po-
moć desnog HUD-a dodate imad
meta sa kojeg ste pokleli (hel-
odrom, preporučuje ga po vešt-
nom slova "H"), označite heli-
kopter i spustite se ispod 30 ft.
Kad ste s tim veštiti, aparate
se (lagrad) do 30 ft i parite ha
helikopter da savim polsko padne
na zemlju.

Za kraj kratko opisi svih zaka-
ta:

South America (Easy): Val za-
datak je da spreči protivnjaku
i isivo drugo je ovak podrzaja. U
vanzah da vas onemati helikopte-
r, a sa senzi je to biti topevi,
rasporedim određuje gustu.

Central America (Easy): Mo-
vite oslobodi grad od senzi to-
mo graditi ih neko slobod. O
tehu promaziti sasu.

Middle East (Medium): Opet
mizati oko terorista i nauke. Me-
dunarodni vodeni promet sa ois-
lano odvija u Suesu, pa ste si tu
da napravite ređa. Pazite se
čamčici (Gunboats), MiG-ova
35 i HIND-A helikoptera. MiG-
ove študite protiv-ovna s vo-
vima razno od 11 ft.

South-East Asia (Medium):
Sakoz izmeste dve drlake do te
more je oitar do je jedna strana
pocela koristiti baznoju struje.
Trebalu bi da ih nauke pascu.
Prigazite na avione šifroho SU-
26 i HIND-A helikoptera. Su-
26 sledite slično kao MiG-35.

Central Europe (Hard): Sve
gubva koga vas obavele zastala
je zbog tipa koji je odlatio do
prebave iz SSSR u Zapadni
Evropa. Morate izvesti napud
na stacionu kontrolu (ponoviti
tip, Vladimir Aravov je u njoj) u
bistru zapadne granice SSSR
i vratiti gubva, tako da Aravov
pobegne. Problem je to što je
ostreku u SSSR, a to su se bit
nakođe satele oklopu jedinice
SSSR na manevrarna.

Alaska (Hard): Ovak je veselo.
Dije ste voliti od "jone", heli-
kopter se vas izlita je ostre. Sve
je PUNO protiv-ovnoskih struje-
rije, a u ovom baze je teško or-
jenizati se, pa sa nate kad da
spete. Izade, izidatli vam je da
spetite (tj. usilite svo svodno)
ti baze za ispravljanje helio-
kog struje, a kojima je izgubljen
kontakt. Povešati se iz Rusi, pa
ih i morate vratiti nazrag.

Ova igra treba nabaviti, no
zbog realnosti i verno dočasnih
osobna helikoptera, već zbog at-
madove - sve se vam bito jama
kad kraj vas počnu projektati
svetleći meci. Sličub polsko
ovod dodira a helikoptera, kad
vam se počne izrati kabina i
pejave se rpe od mreke za
prednjem staku, kad oboje
jvu helikoptera...

Nevald DZINČ



strane je i visinom. Od HIND-
ova najkorisniji vam je radar
na levim, sistem dolaze slično
sa bombe i pomoćni ekran za strje-
nje sa desnom, se pokazuje
kružni i obilježja na srednjem
kad vam se helikopter otkri, tj.
kad ga zbrata protivnik pokri-
ti da vam se stupeno obilježja
svakod deka, a kad se približi
ovom 100%, umetan je.

So se komandni tije, najvažni
do se dobija mislon. To su
dodavajte gas - držite desno
dugme i vučite misla napred ili
nazad.
rotacija u mestu - držite desno
dugme i pokrćite misla levo ili
desno
promena brzina - kratki pek-
ski od desno dugme
promena rija na HUD-u - drži-
te desno dugme i kliknite levo
pucanju - levo dugme

Ostale komande ćete obaviti i
sami - samo pokrćite misla i
gađajte što se dogada. Izade,
ako neko još na asa, helikopter

gađate objekte na zemli, spusti-
te se dovoljno nisko (ispod 50 ft)
i u zperom preletanju ih unisti-
te.

U samim mislijama ćete se na-
ći s raznim "simuliranim" situ-
acijama. Jedna od njih je i kad
vam juri raketa (ili više njih).
Najbolje je nate slično misli, uk-
ljučeno osobe sa onemati, a
kad vas počne lovit raketa, bacite
obn mislon (u tog tri nemate
vremena razmišljati) bez da ba-
ostel i malo vučite gas osobe sa-
nagratim unapred. Tako ćete je
verovatno izbaci. Ako vas sa
senzi gadaju topovima, spoz
vam je da umislite top ili da
vrotite u visine. Helikoptera ob-
stavite FFAR-ovim i MWAR-om, a
koristite u top (obitavi iz zabave
ih iz misli). Naravno, najbolje
je Cobra, ali if misle najsigurne,
pa ih koristite kad su vian stro-
no potrebna. Ako vam u smisla-
vanju kapažnosti i vodnih obje-
kata neovane nasosovodnih ra-
keta, probajte FFAR, MWAR, pa

Komande na tastaturi

- F1, F2 - menije protivničkih razina i misije
- F3, F10 - aktivni Night Sight
- F4, F7, F8 - pogled
- DEL, CTRL - narediti i iz menija
- C - desno HUD
- Mouse-ova kretanje:
- ENTER - pogled spojilomata
- 3 - menij pogleda
- 3 - aktiviranje kamere sa 80°
- 3 - pogled odzgor
- 3 - menij +
- 4 2 4 4 - kamere oko helikoptera

ko struje, pa ćete imati jasnuju
predstavu o predacotama i ma-
nema svakog od njih. Nakon us-
ga će vam biti lako izabrati od-
govarajuću oprema, ovisno o mi-
siji, ali neobično svetlo će vam
paki dobiti deka.

Kao prvo, getimo s svakog mi-
siji koristite AGM-214 Firestorm,
i sve savetnih razloga.
Jedno menajije koloniju raketa
na helikopteru, ovano o misiji.
Na primer, ako se morate obra-
čunati s brodovima (Bilski is-
tok), nastavite bar 14 (dobro do-
de i 21) Firestorm-ova, ali vodite
računa s mogućnosti zapala
protivničkih helikoptera, pa se
opreznite i bar jednami FFAR
pod-om. Ako slete u liv sa pod-
mornice, stavite četiri MK-54.
Ako završavate sa dve devojke
predati, stavite i dve bombe, ali
za to se ipak prvo osveštajte u
liknim mornarima. Probatite li da
će vam senziti i svom, pored
ostih od avion AIM-10B, stavite i
dva ih četiri Swallow-a, jer ih je
teže oseniti, a svome Cobra
možete pogledati samo sa puno
svetla. Astir takta još nije kri-
stio Program, ali misli da će
se kasnije usagati pokrće.
SMARM-ove nastavite samo
kad gadaite radaraku stanicu, i
to ako misije nije previde opna,
a jer SMARM "jede" dosta
meta.

Quickjoy



SV 118 Junlar



SV 122 Quickjoy II



SV 123 Superchanger



SV 124 II Turbo



SV 125 Superbeard

RADNO VREME:
OD 8h DO 20h
SUBOTOM:
OD 8h DO 14h



SV 126 Jet-Fighter



SV 127 Top Star



SV 128 Megabeard



SV 129 Footpeddle



SV 130 Intranet



SV 131 Superstar



SV 132 Hyperstar



SV 133 Megastar

Generalni distributer za Jugoslaviju:
"INTERPO" Export-Import
Bosanska 30, 12000 Požarevac
Narudžbe na tel/fax: 012/228-018



SV 201 M5 PG XT/AT



SV 202 M6 PC XT/AT



SV 210 PC Game Card



SV 227 PG Top Star



SV 600 Diskettebox 5.25"



SV 301 NI S



SV 305 NI PRO



SV 401 SE 8 50 Fighter



SV 405 SE PRO



SV 510 Diskettebox 3.5"

CITIZEN

IMA DOBRU IDEJU



Vrhunski
kvalitet

Atraktivna
cena

Dve
godine
garancije

Obaveštenja kod CITIZEN-ovog
partnera za Jugoslaviju:

MerkoM

Kruševac, Dom sindikata V/5,
tel. 037/28-966

i sledećih distributera.

Šumadija,
Goce Delčevića 30, Novi Beograd
tel. 011/600-926, fax. 600-395

Jugokoboratorija,
Beograd, Cara Uroša 9,
tel. 011/694-192, fax. 011/187-298

Jugoposta,
Beograd, Save Kovačevića 6,
tel/fax. 011/444-9176, 453-360

BYTE servisa
Beograd, Bul. JNA 131, tel. 011/464-298

